FAMICOM TSUSHIN editional group
ファミコン通信編集部責任編集
official licensed by SEGA ENTERPRISES
セガサターン版［バーチャファイターリミックス］公式ガイドブック

ファミコン通信

FAMICOM TSUSHIN editional group
ファミコン通信編集部責任編集
official licensed by SEGA ENTERPRISES
セガサターン版［バーチャファイターリミックス］公式ガイドブック

FAMICOM TSUSHIN editional group
ファミコン通信編集部責任編集

official licensed by SEGA ENTERPRISES
セガサターン版［バーチャファイターリミックス］公式ガイドブック
ファミコン通信

# VIRTUA FIGHTER REMIX
# SEGA SATURN
# FIGHTING MANUAL COMPLETE

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

FOR PROMOTIONAL USE ONLY.
NOT FOR SALE.

CDS-000 1995 JASRAG STEREO



1. text FAMI-TU VF FREAK
2. edition MASAMI MIYAZAWA
3. design MINOLU MAMADA
YUKO YAMAZAKI, FRANK
TAKESHI NAKAMURA
4. print TOPPAN PRINTING CO.
5. special thanks SEGA ENTERPRISES, LTD.
AM R&D Dept. #2
YOICHI SHIBUYA
YATSUKA AKIRA
BUNBUN-MARU
SHINJUKU JACKY

VIRTUA FIGHTER

REMIX

SEGA SATURN

# CONTENTS

FIGHTING

MANUAL

COMPLETE

# 初級編 Basic Gide

# Welcome to VF REMIX

## これが生まれ変わったバーチャファイターだ！

**1994年11月22日、セガから発売された話題の次世代ハード "セガサターン"。**
**『バーチャファイター』は、そのセガサターン用ソフトの第１弾だ。**
**そして、1995年6月16日、テクスチャーマッピングされアーケード版『2』並のグラフィックに**
**生まれ変わったのがこの『バーチャファイターリミックス』なのだ。**

### ことの起こりはビデオアーケード

『バーチャファイター』の姿が初めて人目に触れたのは1993年９月の日本アミューズメントマシンショー会場。1993年12月、ビデオアーケードに姿を見せたとたん人気ナンバー１の座を独占。1994年11月サターン版の発売、同12月アーケードに『２』が登場するに至って、さらなる『バーチャ』旋風が吹き荒れることになった。そして、ここに究極の進化を遂げたサターン版ニュー『バーチャ』が出現した。

### グラフィックの美しさは絶品

『リミックス』でどこが変わったのか？　一目でわかるのがグラフィックの美しさ。テクスチャーマッピングされたキャラクターたちは、『２』かと見まちがうほど。セガサターン版『バーチャファイター』をベースにしているので、残念ながらリオンやシュンといった新キャラは使えないが、キャラクターサイズも一回り大きくなり、ますます迫力ある戦いを楽しめる。『リミックス』をプレイしたらもう『１』には戻れない恐れあり(!?)だ。

# ARCADE　アーケードモード

## アーケードの興奮そのままのゲームモード

ここからは、セガサターン版『バーチャファイターリミックス』でプレイ可能な、さまざまなゲームモードを紹介していこう。まずモード選択メニューのいちばん上にある"ARCADE"。これを選べば、アーケード版の『リミックス』そのままのモードでプレイすることができる。技の出しかた、タイミング、勝利したあとのリプレイ、そしてボーナスステージに登場する最終兵器デュラルまで、完全に同じと言っていい。前作のセガサターン版『バーチャファイター』はアーケード版『バーチャファイター』と比べ、リプレイ時などに「ちょっとカクカクしてるかな？」と感じる部分もあった。しかし、『リミックス』はアーケード版もセガサターン版もまったく同じ方法で開発されており、自宅にいながらにしてアーケードでプレイしているのと同じ感覚を味わえるのだ。また、セガサターン版『リミックス』では、体力ハンデ、セット数、難易度、時間制限などが選択可能なオプションが用意されている。『バーチャファイター』シリーズを初めて遊ぶプレイヤーも、これならじっくりプレイすることができるぞ。

■アーケード版と同じなので、もちろんゲーム途中での乱入も可能。でも対戦をやりたいなら、下のVSモードがおすすめ。

■テクスチャーマッピングされたということで、あの金属質なかたも、より金属的になって登場されます。

# VS　対戦モード

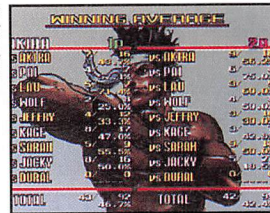
## セガサターン版ならではの対戦専用モード

セガサターン版『バーチャファイター』及び『リミックス』独自のモードが、この対戦専用モード。上のアーケードモードとの違いは、1回対戦するごとのコンティニュー操作が必要ないこと。これだけの違いだが、ひたすら対戦を楽しみたいプレイヤーにはうれしい配慮といえるだろう。

また、アーケード版からの変更点で、もうひとつプレイヤーにとってありがたいものがある。それは、リプレイ時のデモのキャンセルが、その対戦での勝者にしかできない点だ。アーケード版をプレイした人ならわかると思うが、勝ったあとにじっくりリプレイを見ようと思っていても、相手のプレイヤーに勝手にリプレイをキャンセルされてしまい多少ムッとすることがある。それが、この"勝った人だけリプレイキャンセル"システム（ファミ通編集部命名）のおかげで、「ああ、やはりウルフのジャイアントスウィングは美しいなあ」だとか「ふっ。あたしのサラのダッシュ·ニーは無敵ね」だとか言って悦に入ることもできるようになったのだ。もちろんアーケードモードと同じく、オプションでの設定変更も可能だ。これで対戦プレイの楽しさを満喫してほしい。

■1回戦い終わったら、すぐにキャラクター選択画面へと移ることができる。微妙なとこだが、これだけでストレス半減。

■次ページで説明するがオプション機能を使えばそれまでの対戦成績も見ることができる。イラストもなかなかカッコいい。

# OPTION オプション

## 夢の時間無制限マッチがついに実現！

セガサターン版『バーチャファイター』から加わった独自のモード第2弾、オプション機能。『リミックス』にももちろん入っている。初めて『バーチャファイター』に触れる人にも優しいこの機能はセガサターン版ならではだ。

よくアーケード版に対する不満として、「時間制限が30秒というのは厳しい」ということを耳にする。ある程度ゲームをやりこめば、この緊迫感がたまらないのだが、初心者にはイマイチなじみにくいようだ。でも、セガサターン版なら大丈夫。時間制限やマッチポイント数、はてはコンピューターの強さや体力ハンデまで、さまざまなゲーム設定を自由自在に変えることができるのだ。

この機能さえあれば、初心者は初心者なりに。上級者は上級者なりにゲームを楽しめるはず。初心者VS上級者のハンデキャップ戦なんかも可能だぞ。

### □LIFE GAUGE（ライフゲージ）

ライフの最大値を自由に変えられるモード。SMALLEST、SMALLER、NORMAL、LARGER、LARGESTの計5段階。ライフが多くなるごとに、同じ攻撃を受けたときのゲージの減り幅が少なくなる。

### □MATCH POINT（マッチポイント）

勝負が決まるまで何戦すればいいかの設定。よくある"何本勝負"とかいうやつだ。最小で1本勝負。最大で5本勝負にまで変更することができる。

### □TIME LIMIT（タイムリミット）

1本当たりの試合時間を設定でき、10秒、20秒、30秒、60秒、時間無制限の5種類から選択が可能だ。30秒にすればアーケード版と同じ設定ということになる。

### □ENEMY LEVEL（ディフィカルティー）

対コンピューター戦での相手の強さの設定。この設定しだいでコンピューターの強さが変わる。ちなみにコンピューターの思考ルーチンはアーケード版とは違う。

### □CONTINUE（コンティニュー）

対コンピューター戦で負けたときに、コンティニュー表示をするかどうか、つまりコンティニューの有無を設定する。OFFのとき負けると最初からやりなおし。

### □RECORD（レコード）

各キャラクターのそれまでの対戦成績を見ることができる。また、特定のキャラクターの勝率など、詳細なデータなども見ることができる。

### □PAD CONTROLE（パッドコントロール）

パッドのボタン割り当てを、4種類のパターンのなかから選択できる。各配置パターンの詳しい内容は、下の説明を参照にしてほしい。

●NORMAL

Aボタンがガード、Bボタンがパンチ、Cボタンがキックという、もっとも標準的な配置。人差し指、中指、薬指の3本で操作するとやりやすい。

●BEGINNER

初心者向けのボタン配置で、よく使用するボタンの組みあわせである、パンチ＋ガード、キック＋ガード、パンチ＋キック＋ガードがX、Y、Zボタンに割り付けられている。それ以外はノーマルと同じ。

●ARCADE

アーケード版をプレイするときの指配置（親指がガード、人差し指がパンチ、中指がキック）になっている。別売のバーチャスティックがあれば完璧。

バーチャスティック

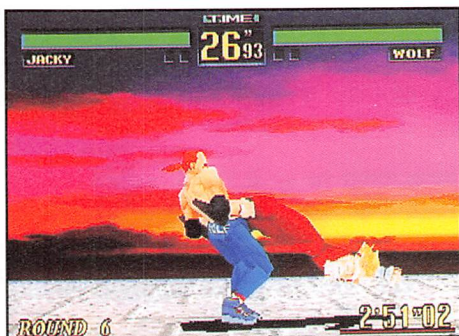
●SPECIAL

指3本をうまく使い分けられない人のためのボタン配置。ノーマルの配置に加え、残りのX、Y、Z、L、Rボタンすべてがガードになった。鉄壁の防御が可能。

# RANKING MODE 段位認定モード

## 敵を知り己を知れば百戦百勝危うからず！

すでにセガサターン版『バーチャファイター』でおなじみの段位認定モード。もちろん『リミックス』でもこのモードは用意されている。これは、プレイヤーの実力がどの程度なのかを、段位で判定してくれるというモードなのだ。このモードを遊ぶ方法だが、とにかく1回でもいいからアーケードモードを最終面までクリアすればいい。この場合、コンピューターの難易度、コンティニューの有無などは一切関係ない。とりあえず、デュラルに勝てばそれでいいのだ。極端な話、ライフゲージの設定を変え、自分の体力を最大、コンピューターの体力を最小にしてクリアしても大丈夫。しかし、それでも勝てない超初心者のために『リミックス』ではいきなり段位認定モードに入れるコマンドが用意されている。タイトル画面のPRESS START BUTTONと表示されている最中に↖＋C＋Y＋L＋Rを同時に押しながらスタートボタンを押せばOK。ただし、ランキングモードのコンピューターは驚くほど強いので、それ相応の覚悟をして挑戦するように。

ちなみに、このモードで判定されるのは右の4要素。技術点の意味が少しわかりにくいが、これは難しい技をどれだけ多彩に華麗に使えたかの点数。ようは、いろいろな技を使って勝てばいいのだが、いくら使っても点数にならない技もある。また、ひとつのセット中に2回以上同じ技を使っても得点は増えないし、1度使った技はそれ以降のステージでは得点が半分になる。これらの基準をどれだけ満たしたかどうかで、プレイヤーの腕前が14段階（6級から1級、初段から8段）に評価されるのだ。前作のセガサターン版『バーチャファイター』で極めた人も、ぜひ最高位を目指して精進してほしい。

■コンピューターの並みじゃない強さを示す1枚。このほかにも、ジェフリーがスプラッシュマウンテンを使ったりする。

**ランキングモードの判定基準**

1. クリアするまでの時間
2. クリアしたステージ数
3. 使用した技の技術点
4. 各セットごとの体力残数

段位認定証　LAU 殿

貴殿は段位認定試合において
右記の成績を収めましたので

8段

であることを認定します。

| | |
|---|---|
| クリア面 | 9 |
| タイム | 3'32"08 |
| 技術点 | 156 pts |
| 総合評価 | 850 pts |

各ステージをすばやくクリアしよう！
高度な技を多彩に使って勝とう！

## 天晴名人!!

これは8段を出したときの決定的瞬間の写真。クリアタイムや技術点などは、それほど超人的なスコアを出してるわけではないようだ。大事なのは画面に表示されない要素、つまりどれだけ負けずに勝ち進んだか、なのだ。

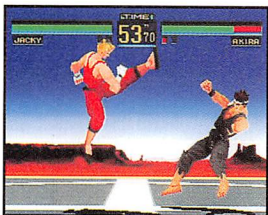
# Standard Operation
# 基本操作編

**『バーチャファイター』シリーズは、ズブの初心者でも楽しく遊べる珍しいゲームだ。**
**とはいえ、なにも知らないより、少しは知識があるほうが楽しいのは間違いない。**
**というわけで、『バーチャファイターリミックス』の基礎を解説してみよう。**

## コマンド入力

### "ぐい"と"ちょい"の違いを身体で覚えろ！

『バーチャ』シリーズと既存の格闘ゲームの大きな違いのひとつに、"コマンド入力の感覚"というものがある。具体的に言うと"ちょい"入力（⇨）と"ぐい"入力（➡）というやつだ。これは✚ボタンの入力方法で、"ちょい"はほんの一瞬だけの入力。"ぐい"はそれよりも長い時間の入力だ。例えば⇨なら右に✚ボタンを入れてすぐ離す。➡はとくに気にせずグイッと右方向を押そう。押しっぱなしでも大丈夫だ。このふたつの入力感覚を覚えるのが、『バーチャファイターリミックス』制覇の第１歩だぞ。

■ジャッキーの場合⇘Ⓚの入力でサマーソルトキックが出る。⇘の部分の"ちょい"入力を、いかに正確にやるかが技を成功させるポイント。

■⇘Ⓚに失敗すると、➘Ⓚのこんなキックになってしまう。これでも技になってるからまだいいが、入力ミスが死を招く場合も多い。

#### コマンド表記一覧

| 記号 | 意味 |
|---|---|
| ⇨ | ✚ボタンを矢印の方向に一瞬だけ入力する。時間にすれば、だいたい0.1秒くらい。本当に一瞬でいい。 |
| ➡ | ✚ボタンを矢印の方向に入力する。⇨よりも長い入力なら大丈夫。ただし長すぎるとダメな技もある。 |
| Ⓟ | パンチボタンを押す。通常はパッドのBボタンに設定されている。 |
| Ⓚ | キックボタンを押す。通常はパッドのCボタンに設定されている。 |
| Ⓖ | ガードボタンを押す。通常はパッドのAボタンに設定されている。 |
| ＋ | この記号で結ばれた操作を同時に行うという意味。Ⓟ＋Ⓖならパンチとガードボタンを同時に押す。 |
|  | この記号は、相手がしゃがんでいるときにしか技が出ないという意味。投げ技の一部がこれに当たる。 |
|  | これは、相手の背後を取ったときに限って技が出せるという意味。滅多にある状況ではないが。 |
| (近) | これは相手の近く（約1.5メートル）でのみ技が出せるという意味。投げ技などがそれに当たる。 |
|  | ちょっと特殊だが、しゃがんでいる状態から立ち上がるまでの間にコマンドを入力するという意味。 |

# 攻撃分類

## 同じように見えても攻撃にはいろいろな種類がある

この攻撃分類とは、簡単にいえば相手の身体のどの部分に攻撃がヒットするかということ。これをちゃんと把握しておかないと、攻撃も防御もうまくいかないことになってしまう。なぜなら、攻撃の種類によってそのガード方法がそれぞれ違ってくるからだ（右表参照）。もちろん攻守が逆転した場合も同じ。相手の防御のスキをつく攻撃法を選ばなくては一生勝てないぞ。

ちなみに、1発の攻撃のダメージが30ポイント以上だと、相手はダウンするということを覚えておこう。

■しゃがみガードで待ってるような相手には、中段攻撃でダメージを与えることができる。空中攻撃の一部が有効な場合もある。

**攻撃分類表**

| | |
|---|---|
| 上段攻撃 | 相手の上半身に当たる攻撃。立ちガードが可能で、しゃがんだ相手には空振りする。 |
| 上段強攻撃 | 相手の上半身に当たる攻撃。ただし立ちガードも不可。しゃがんだ相手には空振り。 |
| 中段攻撃 | 相手の腰のあたりに当たる攻撃。立ちガードが可能だが、しゃがみガードは不可。 |
| 中段攻撃B | 基本的に中段攻撃と同じだが、しゃがみガードを強制的に立たせる効果がある。 |
| 下段攻撃 | 相手の足元に当たる攻撃。立ちガードが不可で、しゃがみガードのみが有効。 |
| 空中攻撃 | 基本的に中段の属性を持つが、状況により、しゃがんだ相手に空振りすることもある。 |
| ダウン攻撃 | ダウンした相手に対する攻撃。相手はボタン連打です速く逃げるしかない。 |
| 通常投げ | 立っている相手を投げる技で、間合いなどの条件は厳しい（18、19ページ参照）。 |
| 下段投げ | しゃがんでいる相手を投げる技で、条件が厳しいのは通常投げと変わらない。 |

# グループ

## 8人のキャラクターは3つのグループにわけられる

『バーチャファイターリミックス』には8人のキャラクターが登場するが、それぞれの基本性能を分析してみると3つのグループに分けることができる。それぞれのグループの特徴を、おおざっぱだが紹介してみよう。

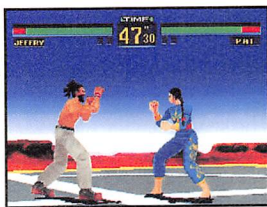
Aグループ……スピードに優れる半面、基本技の打撃力に劣る。体重も軽く打撃技で吹き飛ばされやすい。パイ、カゲ、サラがこのグループのキャラクターになる。

Bグループ……スピード、打撃力は3グループの中間の平均点組。アキラ、ラウ、ジャッキーがこのグループ。

Cグループ……スピードで劣るが1発あたりの打撃力は最強。投げが得意でほかのグループより広い投げ間合いを持つ。ウルフ、ジェフリーがこのグループになる。

これらの特徴をよく把握し、そのキャラクターにあった戦いかたをすることが大事だろう。より細かいキャラクターごとの戦いかたについては、25ページからの技マニュアルを参照してほしい。

■AグループのサラとCグループのウルフが同時にパンチボタンを押すと、サラのパンチが先にヒットする。パンチ連打勝負では、サラが有利ということね。

■パイとジェフリーでキックしあった結果がコレ。ダメージ量でいえば、Cグループが最強。Cグループ相手の勝負のときは、起死回生の一発に要注意だ。

# 歩く…………………………⇨または⇦

## じわりじわりとプレッシャーを与えるのだ

緊迫した戦いのさなかに、悠長に歩いちゃったりする人は少ないだろう。だが、そういう状況でこそ、たった1歩の間合いの差が勝敗を分けたりする。例えば、相手の技をギリギリでかわしてその場で反撃すると、場合によっては自分も空振りする可能性がある。ここで半歩前進して反撃することで、それが避けられるのだ。微妙な動きで、自分の間合いをキープしよう。

■歩幅は全員共通だが、1歩を踏み出す速度は個人差がある。ちなみにカゲが8人中で最速。

# しゃがむ……⬇または⬋または⬊

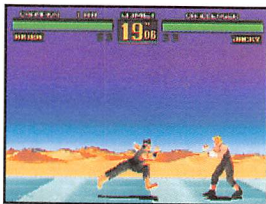
## 便利だがリスクも大きいしゃがみの魔力

しゃがむという行動は大変重要である。しゃがんで防御に徹すれば、上段、下段攻撃、投げ技、空中攻撃の一部を完全に防ぐことができる。実際しゃがんで待ち受ける相手に手こずったプレイヤーも多いだろう。ただし、しゃがみ待ちはリスクも大きい。待ちの性格上攻撃がワンパターンになりがちなので、先を読まれて中段攻撃などで迎撃されやすいのだ。なにごともほどほどが一番。

■ Ⓖボタンを押さずに⬋（⬊）方向を入力し続けると、しゃがんだままで移動できる。

# 走る…………………………………

## 攻めるときも逃げるときも必死の形相です

左右どちらかにクイクイッと✚ボタンを押したあと、その方向にボタンを押したままにする。これが走る方法だ。当然だが後ろ向きに走ることはできない。使用する場面としては、相手に背中を取られたときや、遠くに弾き飛ばした相手に接近するときだ。ただし、いつまでも走り続けることはできず、相手から2メートルほどの位置まで接近すると、自動的に急停止してしまう。

■どのキャラクターも、すっげえ一生懸命走る。途中でⒼボタンを押すと急停止が可能だ。

# 振り返る………………（背後に）⇦

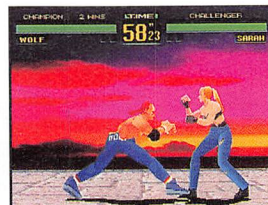
## 後ろに回られたときこそ冷静になるのだ

相手に後ろに回りこまれたとき、そちらを向きたいのに向けなくてヤケになってる初心者プレイヤーの姿をよく見る。振り向くのは本当に簡単で、後ろに向けて✚ボタンを押すだけ。なのになぜ振り向けないのか？　答え、Ⓖボタンを押してるから。これだと振り向けない上に背中が無防備なのでガードの意味もない。振り向きたいなら、冷静になりボタン連打をやめて✚ボタンを操作しよう。

■または✚ボタンに触れずに、Ⓟかⓚボタンを押して背面攻撃をする方法もある。お好きなほうで。

# クイック移動……⇨⇨または⇦⇦

## す速い接近・退避が勝敗の鍵を握るのだ！

同じ方向にす速く2回、✚ボタンを"ちょい"入力するとクイック移動ができる。前進方向はクイックフォワード、後退方向はステップバックと呼ぶ。このす速い移動方法は、間合いの調節のためになくてはならない動きだ。とくに移動中でもコマンド入力が受け付けられているため、ダッシュした瞬間にフェイントぎみに相手を攻撃することができる。ちなみに編集部では、クイックフォワード直後の投げを"ビックリ投げ"と呼んでいる。

■技のコマンド入力が早すぎると、⇨⇨のコマンドと複合されて予想と違う技がでることもある。

## 全キャラクター移動力比較表

| 名前 | 立ち前歩き（➡） | 立ち後歩き（⬅） | しゃがみ歩き（⬋or⬊） | ｸｲｯｸフォワード（⇨⇨） | ステップバック（⇦⇦） |
|---|---|---|---|---|---|
| AKIRA | 0.5m/0.47sec. | 0.24m/0.54sec. | | 0.94m/0.67sec. | 0.92m/0.67sec. |
| PAI | 0.5m/0.4sec. | 0.24m/0.54sec. | | 0.95m/0.6sec. | 0.92m/0.6sec. |
| LAU | 0.5m/0.47sec. | 0.24m/0.54sec. | 0.3m/0.67sec. | 0.94m/0.67sec. | 0.92m/0.67sec. |
| WOLF | 0.5m/0.54sec. | 0.24m/0.54sec. | | 1.28m/0.74sec. | 1.18m/0.74sec. |
| JEFFRY | 0.5m/0.54sec. | 0.24m/0.54sec. | 全キャラクター | 1.28m/0.74sec. | 1.18m/0.74sec. |
| KAGE | 0.5m/0.37sec. | 0.24m/0.54sec. | 共通 | 0.95m/0.6sec. | 0.92m/0.6sec. |
| SARAH | 0.5m/0.4sec. | 0.4m/0.47sec. | | 0.95m/0.6sec. | 0.92m/0.6sec. |
| JACKY | 0.5m/0.47sec. | 0.4m/0.47sec. | | 0.94m/0.67sec. | 0.92m/0.67sec. |

# パンチ、キック…………………… 

## たかがパンチ・キック、されどパンチ・キック

パンチ（初期設定Bボタン）とキック（初期設定Cボタン）は基本的で単純な攻撃法だが、逆に実戦でもっとも役に立つ技だと言える。初心者と対戦したことがある人は経験済みだろうが、あのパンチボタンとキックボタンを乱打するだけの攻撃はじつに対処しにくい。

その理由は、技が出るまでのスピードにある。『バーチャファイターリミックス』の場合、とにかく"先に当てたもの勝ち"なのだ。0.1秒でも早く届いた技が相手にダメージを与え、相手が出そうとしていた技を無効化する。その点単発パンチとキックは、ダメージこそ少ないがスピードの面ではどの技よりも優れているのだ。

とはいえ、前ページの"攻撃分類"で触れたように、相手の攻撃に応じて対処しないと効果はない。ただボタンを連打するだけでもある程度の効果はあるが、やはり、相手の状態に合わせてパンチやキックを繰り出さなくては最終的な勝利は得られないだろう。

■突進型の技のほとんどは、しゃがみパンチ（キック）で止められる。反射的に出せるようになろう。

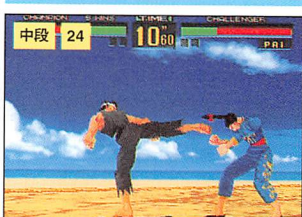
■✚ボタンの操作を少し加えるだけで、肘打ちなどの中段攻撃に変化させることもできる。

### 上段パンチ Ⓟ

### 下段パンチ ⬇Ⓟ

### 肘打ち ⇨Ⓟ

### 上段キック Ⓚ

### 下段キック ⬇Ⓚ

### 中段キック ⇩Ⓚ

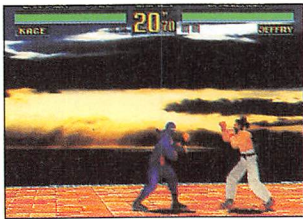
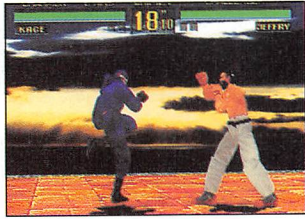
※上の技のダメージ数値はアキラの場合であり、キャラクターによって微妙に変わります。
また、中段キックは全キャラクターが使えますが、肘打ちを持たないキャラクターもいます。

# ガード

## Ⓖボタンの秘密！　防御は最大の攻撃である!?

初心者がうまく使えないボタンナンバーワンが、このガードボタン（初期設定ではAボタン）。ここでひとつ、ガードの基本を確認してみよう。
1.ガードボタンを押しているあいだは、ずっと防御体勢になっている。ただし上下ガードの使い分けが必要。
2.ガードボタンを押しながらほかのボタンを押してしまうと、一瞬ガードが解けてしまう。

以上の2点が、ガードを使ううえでの注意点。要は、ボタン連打ぎみの人はガードが不完全になっている可能性があるということだ。相手の攻撃をじっくりガードして、攻撃の切れ目を見つけたら速効で反撃し、その後ふたたびガードする。これが理想的な戦闘パターンだ。

■ガードボタンの基本的役割は、もちろん攻撃を防御すること。

■走っている途中で急停止したいときにもガードボタンが使える。

■出しかけたキックを途中でキャンセルするという用途もある。

### ◎上段攻撃の避けかた

さて、ここで各種攻撃のガード方法を解説しよう。まずは上段攻撃。これは立っていてもしゃがんでても、ガードボタンを押していれば防げる。とくにしゃがんでかわした場合、相手のスキにつけこむ大きなチャンスだ。

上ガード○

下ガード○

### ◎中段攻撃の避けかた

中段攻撃は立ったままガードしないと防御できない。しゃがんでいると、ガードの有無にかかわらずダメージを受けてしまう。ただし、アッパー系の中段攻撃だけは、間合いによって空振りすることがある。

上ガード○

下ガード×

### ◎下段攻撃の避けかた

下段攻撃はしゃがみガードのみが有効。立っていると喰らってしまう。起き上がりざまの下段攻撃などはタイミングが読みやすいので、小ジャンプを使ってかわしてしまうという手もある。ただし上級者向け。

上ガード×

下ガード○

# 小ジャンプ……⇧または⇖または⇗

## 使えなさそうで使える小ジャンプ

上方向（左上、右上含む）に✚ボタンを一瞬入れると、キャラクターは小さくジャンプする。よくコマンド入力の失敗でこうなってしまうことが多いせいか、小ジャンプ＝使えない、と考えている人も多いようだ。

確かにジャンプ中は相手の攻撃に対して無防備になってしまうし、ジャンプしてからの攻撃もそれほど成功率は高くない。しかし、使い方しだいでは、戦法のひとつとして十分認められるものなのだ。

まず、ダウンした相手が起き上がるとき、小ジャンプ攻撃を重ねて出す戦法。起き上がった直後はガード不可能なので、タイミングさえ合えばヒットする。この場合、起き上がりぎわの足払いを回避できるという利点もある。また小ジャンプ中でもコマンド入力が可能なことを利用したテクニックで、ジャンプ中にコマンドを入力し着地と同時に技を出すというのがある。とくに投げ技の場合、成功率が段違いにアップするので試してみてほしい。

■パイ、ラウ、カゲ、サラ、ジャッキーの5人の場合、⇖入力はバク転動作になってしまう。

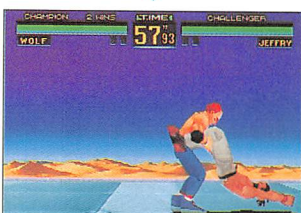
■起き上がりに限らず、下段系の攻撃は小ジャンプで避けられる。コンピューターのカゲがよく使う戦法だ。

### 小ジャンプパンチ1 （上昇中）Ⓟ

### 小ジャンプパンチ2 （下降中）Ⓟ

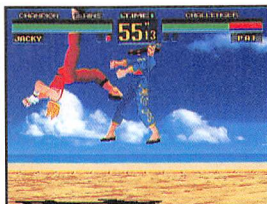
### 小ジャンプからの投げ技の例

### 小ジャンプキック1 （上昇中）Ⓚ

### 小ジャンプキック2 （下降中）Ⓚ

# 大ジャンプ……↑または↖または↗

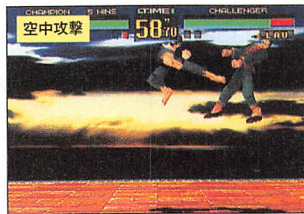
## 大ジャンプ攻撃はイチかバチかの大勝負！

上方向に✚ボタンをぐいっと入力した場合、キャラクターは大きくジャンプをする。この大ジャンプ、当然のことながら小ジャンプより滞空時間が長く、「私を蹴って」と相手に言わんばかりのスキができる。実戦でも、単独で使うプレイヤーはほとんどなく、コマンドの入力ミスで出てしまう場合が多い。相手が大ジャンプした瞬間、顔がほころんでしまう人もいることだろう。

ところが、そういう心理につけこむスキができる。下にあげた3種類の大ジャンプ攻撃のうち、大ジャンプキック3を見てほしい。相手が、こちらの着地ぎわを狙って投げなどを狙おうとしていた場合、このかかと蹴りが高い確率で命中する。また、しゃがんでパンチを連打しているような相手は、大ジャンプキック1のいいカモである。ただし大ジャンプキック2だけは、うかつに出してはいけない。相手に当てるのが異常に難しく、外れた場合に完全に無防備になってしまうからだ。要注意。

■カゲ、サラ、ジャッキーは対空技のサマーソルトキックを持っている。うかつに飛ぶのは危険だ。

■リング際に追い詰められたときには、相手のスキを見て大ジャンプキック1で脱出できる。

### 大ジャンプキック1 (飛ぶ瞬間) Ⓚ

### 大ジャンプキック2 (上昇中) Ⓚ

### 大ジャンプキック3 (下降中) Ⓚ

# 大ジャンプその2

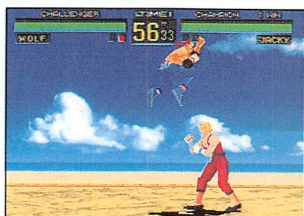
## 威力抜群のドロップキックは奇襲に最適

大ジャンプからの攻撃は、前ページで紹介した3つ以外にもある。下の写真のように、ジャンプ中に✚ボタンの操作を加えた3種類の攻撃がそれだ。

これらの攻撃の特徴は、コマンド入力のタイミングがわりと適当でも出るというところ。ジャンプ直後の入力でも、入力制限時間ギリギリの入力でも、ちょうど地上にいる相手の頭のあたりに向かって技を出すように調整されている。そのわりにダメージは大きく、使い勝手がいい技なのだ。ただし、大ジャンプキック1から3までと同様に、技が出るまでは空中を無防備に飛んでいる状態なのでリスク的には変わりはない。ゆいいつ、相手の背後に着地するように飛んで大ジャンプ後ろ攻撃を狙ったときのみ、相手の反撃を喰らいにくいようだ。

とにかく、相手が有効な対空技を持っていないときか、なにか大技のモーションの最中でとっさに反応される恐れがないときが、大ジャンプキックのチャンスだ。

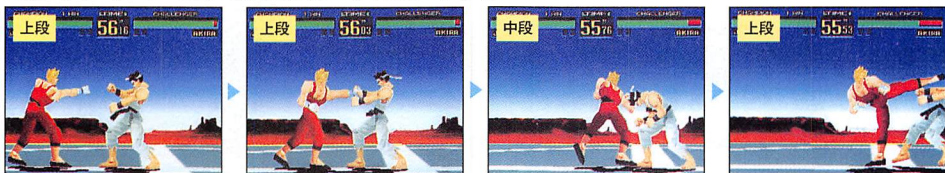
■大ジャンプ上昇中に⬅Ⓚで、相手の後頭部にドロップキック！　このあと後述のダウン攻撃も決められる。

■パイの場合、大ジャンプ上昇中に➡Ⓚの操作で、急降下キックが出る。カッコよく決めるにはコレ。

# コンビネーション……ⓅⓅⓅⓀ など

## 息もつかせぬ怒涛の連続攻撃でプッシュ！

コンビネーションとは、ボタンを連打することで生みだされる、途中に切れ目がないひとつながりの連続技のことをいう。ただし、ただ連打しているだけではダメ。各キャラクターごとに、コンビネーションになる特定の連打パターンがあるのだ（25ページからの技マニュアル参照）。そのほとんどはパンチボタン数発のあとキックボタンを押すというものが多い。さらに、この基本に✚ボタンの操作を加えた複雑なコンビネーションもある。

コンビネーションの特徴は、パンチとパンチ（またはパンチとキック）の間のスキがほとんどないこと。下のコンボエルボースピンキックを例に取ると、最初のパンチがヒットしたら残りの一連の攻撃は全部ヒットする。途中からのガードは不可能（キャラクターによっては最後のキックの回避は可能）。また、相手がガードに成功していても、リング外に向けて押し出す効果もある。でも、技のあとのスキにはくれぐれも用心しよう。

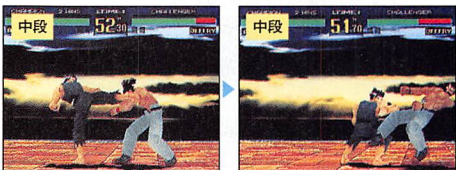
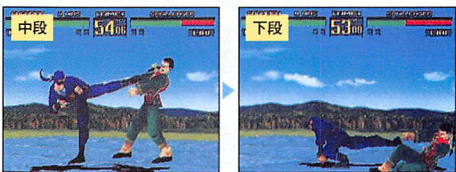
### ■ジャッキー：コンボエルボースピンキック　ⓅⓅ⇨ⓅⓀ

# 連続技

## 『バーチャ』マスターの証、華麗なる連続技

連続技とは、単発の技をふたつ以上組み合わせてできた技の流れのことだ。上のコンビネーションと違い、技と技の切れ目に反撃を受けてしまうこともあるが、単発技より段違いに成功率は高くなる。例えば右のアキラの連続技は、最初の中段キックのあと相手が反撃しようとすると高い確率で裡門頂肘がヒットする。また、下のウルフとカゲの連続技は、最初の一撃で空中に吹き飛んだ相手に追加ダメージを与える、いわば追い討ち技だ。

### ■アキラ：中段キック→裡門頂肘

### ■ウルフ：ニーブラスト→ショルダーアタック

### ■カゲ：旋蹴り→流影脚

# 投げ技……………………… Ⓟ＋Ⓖ ほか

## 投げを制するものは『バーチャ』を制す！

『バーチャファイター』シリーズの初心者プレイヤーが簡単に覚えられて、しかも役に立つ技といえば、やっぱり投げ技ではなかろうか。全キャラ共通の基本投げならⓅ＋Ⓖのコマンドで出せるし、相手がダウンしている時間もほかの打撃技と比べて長い。さらに、ウルフのジャイアントスイングやジェフリーのスプラッシュマウンテンのようなコマンド技は、ほかの技ではマネできないような莫大なダメージ量を誇っている。

ただし技を成功させるための条件は厳しく、まずはそれを把握しないとしょうがない。下で解説している投げ技の成功条件から、具体的な投げのチャンスを考えてみよう。まず、相手が上段攻撃を空振りした直後。これは条件1と4からわかる。また、相手に単発パンチを当てた直後もチャンス。パンチで相手の動きを封じて条件4を満たし、パンチが当たる間合いを考えると条件3も満たしている。これを"パンチ投げ"といい、成功率が高い連続技である。ぜひ会得して相手を投げまくろう。

基本投げ

■全キャラ共通のⓅ＋Ⓖという簡単なコマンドで出せる投げ。アキラだけはこの基本投げを持たない。

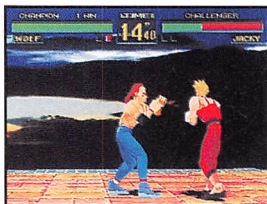
コマンド投げ

■ある程度複雑なコマンド入力が必要な投げ。写真はラウの転身巴咽掌（てんしんはいんしょう・⇦⇨Ⓟ）

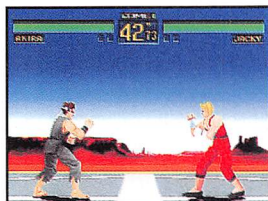
## ――投げが成立するための条件――

### 1. 相手が立っている状態である

■まず基本的に相手が直立していないと投げられない。しゃがんでいる相手を投げられるのはウルフとジェフリーだけだ。

### 2. 向かいあう角度が30°以内

■相手と向かいあう角度が大きくなると投げられない。最大角度は30°で、なにかの理由でそれ以上角度がずれるとダメ。

### 3. 相手がある程度近くにいる

■投げるには相手をつかまえる必要があるので、お互いの距離が近くなくてはならない。詳しくは右ページを参照のこと。

### 4. 相手が技を出していない

■相手が技を出そうとしてる最中は投げられない。ただし、技を空振りして手足が戻っているときは逆に投げのチャンス。

# 投げ間合い

## 1.5メートルの恐怖！ "間"合いは"魔"合いだ!!

左のページで紹介した、投げが成立する条件の3つめ"相手がある程度近くにいる"ということを、もう少し詳しく説明しよう。まず、この間合いというのは、実際にはどこの距離なのか？　これはキャラクターの腰と腰の間の距離のことである（右写真参考）。このため、姿勢がいいキャラクターと前傾姿勢のキャラクターでは、見た目の間合いの感覚が違ってくる。これがポイントだ。
このため、特殊な条件下では「何で投げられるんだ!?」ということも起こり得る。しかし、その場合は間合いを詰める原因が必ずあったはずなので、バグ扱いはやめて、謙虚に修業に励んでほしい。

■間合いが何メートルとかいわれても、実際のゲーム画面では確認しにくいだろう。ちなみに、開始直後（READYと表示中）の間合いは2.2メートルになる。

### 通常の投げ間合い

■ 1.5メートル

ウルフ、ジェフリーを除いた全キャラクターの通常の投げ間合いで意外とせまい。とくにアキラとカゲは腰が引けているので、さらにせまく思えてしまう。

■ 1.6メートル

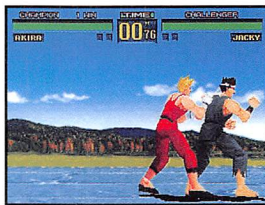
ウルフとジェフリーの投げ間合いで、投げが得意ということで広く設定してある。またこの両者は姿勢もいいので、さらに間合いを広く感じることだろう。

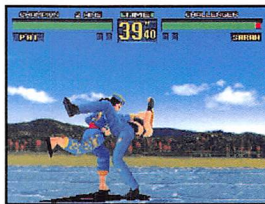
■ 1.8メートル

サラとジャッキーのネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）特有の間合い。かなり有利なようだが、その他の条件は通常の投げと同じため、使いどころは限られてくる。

### 特殊条件下での投げ間合い

■ 技の引き際

技を出して、その手足が引っ込むあいだは、姿勢の変化に応じ間合いも変化する。例えば、写真のように上段蹴りを空振りすると、腰が前に出て間合いが縮まる。

■ 背後を取った場合

相手の背後を取った場合、写真を見てもわかるように、腰と腰のあいだの距離が正面から向きあったときより近くなる。逃げたつもりで捕まることもあるわけだ。

■ ⇨⇨からの投げ

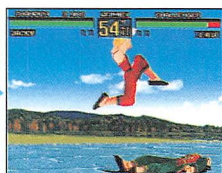
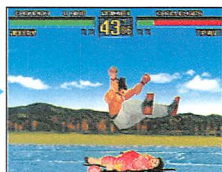
クイックフォワード（⇨⇨）のコマンドを含む投げ技は、遠い間合いから仕掛けても成功しやすい。左のネックブリーカーやパイの倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）がそうだ。

# ダウン攻撃・・・・・・・・・ ⇧Ⓟ または ⬆Ⓟ

## 明暗を分ける一瞬！ 見る前に跳べ!!

30ポイント以上のダメージを与えた場合、相手がダウンすることはすでに説明したが、倒れた相手をぼーっと眺めていてもしょうがない。このゲームの特徴のひとつ"ダウン攻撃"を使って、倒れた相手にガンガン追い討ちをかけよう。

コマンドは⇧Ⓟまたは⬆Ⓟで、相手が完全にダウンしてから（倒れた身体が地面についてから）でないと入力に失敗してしまう。⇧Ⓟはダメージは少ないが回避されにくく、⬆Ⓟはダメージが大きいが高く跳ぶので回避されやすい。

踏みつけるポーズのせいか、⇧Ⓚと入力してしまう人も多いが、あくまで⇧Ⓟなので間違えないように。

■相手の身体が地面についたら⇧Ⓟを入力。早すぎるとただのジャンプになる。遅すぎても相手に起きあがられてしまう。

■⇧Ⓟと⬆Ⓟの入力の違いで、攻撃ポーズが変わるキャラクターもいる。

### ダウン攻撃一覧

| 名前 | 技名 | 攻撃速度 | 攻撃後のスキ |
|---|---|---|---|
| アキラ | 撃崩捶（げきほうすい・⇧Ⓟ） | 遅い | 小 |
| パイ | 燕襲雷撃（えんしゅうらいげき・⇧Ⓟ） | 速い | 中 |
| | 燕襲高雷撃（えんしゅうこうらいげき・⬆Ⓟ） | 普通 | 中 |
| ラウ | 虎爪雷蹴（こそうらいしゅう・⇧Ⓟ） | 普通 | 中 |
| | 虎爪連蹴（こそうれんしゅう・⬆Ⓟ） | 遅い | 中 |
| ウルフ | エルボー（⇧Ⓟ） | 普通 | 大（ダウン） |
| | ハイエルボー（⬆Ⓟ） | 遅い | 大（ダウン） |
| ジェフリー | フライングボディプレス（⇧Ⓟ） | 普通 | 極大 |
| | ライデンドロップ（⬆Ⓟ） | 遅い | 大（ダウン） |
| カゲ | 飛延弾（ひえんだん・近距離で⇧Ⓟ） | 遅い | 大（ダウン） |
| | 飛鳥（あすか・中距離で⇧Ⓟ） | 遅い | 中 |
| | 飛翔撃（ひしょうげき・遠距離で⇧Ⓟ） | 遅い | 極大 |
| サラ | ジャンピングニースタンプ（⇧Ⓟ） | 普通 | 中 |
| | ハイジャンプニースタンプ（⬆Ⓟ） | 遅い | 中 |
| ジャッキー | ジャンピングニースタンプ（⇧Ⓟ） | 普通 | 中 |
| | ハイジャンプニースタンプ（⬆Ⓟ） | 遅い | 中 |

注1）アキラのダウン攻撃は、撃崩捶（⇧Ⓟ）のみで⬆Ⓟのダウン攻撃はない。
注2）実際にダウン攻撃を決めるまでの時間は、そのまえに使用した技のスキの大きさしだいで入力開始のタイミングが変わるため、スピード感覚が違う場合もある。
注3）ウルフのエルボーとハイエルボー、ジェフリーのライデンドロップ、カゲの飛延弾の4種のダウン攻撃は、相手に回避された場合、逆に自分がダウン状態になってしまう。

# 起き上がり……Ⓖ連打、Ⓚ連打ほか

## 極限状態での読みが冴える！

ダウンしたあとの起き上がる瞬間、これこそ、『バーチャファイター』シリーズでもっとも重要な"読み"の腕が問われるときだ。というのも、ダウン後の起き上がりかたは基本だけでも下の7種類、倒れたときに相手に頭を向けてるか足を向けてるかの違いを考えに入れると14種類にも上ぼり、その起き上がりかたしだいでその後の対応が変わってくる。それを待つ側としては、立つかしゃがむか、攻撃するかガードするか、投げ技でいくか打撃技でいくかといったことを瞬時に決定しなくてはならないのだ。しかし、人間の判断速度には限界があるため先読みが必要になる。この読みが外れた場合、一瞬にしてチャンスとピンチが逆転してしまうこともありうるだろう。

### 通常起き上がり（操作不用）

ダウン後なにも操作しないと通常起き上がり。とくに長所はないが、相手が必要以上に警戒している場合のフェイントにはなる。

### ヘッドスプリング起き ⬆

上に✚ボタンを入れ続けると、この起きかたになる。一部のダウン攻撃を避けやすいが、起き上がった後のスキは大きめなので注意。

### 後転起き上がり ⬅

後ろに✚ボタンを入れ続けると後転する。相手との距離を開けられるが、それを読んだ相手に追いかけられるとピンチである。

### 横転起き上がり Ⓖ連打

もっとも速く起き上がる方法。ダウン攻撃に来られたらコレ。ただし相手が近くで待ってる場合は、もっとも無防備な起き上がりだ。

### 上段蹴り起き Ⓚ連打

起き上がりざまに上段蹴りを放つ。ただし、この蹴りは中段属性なのでしゃがんでいる相手にも当たる。蹴りの後のスキは大きい。

### 下段蹴り起き ⬇Ⓚ連打

起き上がりざまに下段蹴りを放つ。ガードされたりスカされたりすると、非常にスキが大きく危険。何回も乱用するのは禁物だ。

### 横転蹴り起き Ⓖ連打後Ⓚ

Ⓖ連打で横転し始めた瞬間Ⓚボタンを押すと、横転後に下段蹴りが出る。ただの横転と読んだ相手が引っ掛かるが、スキは大きい。相手に頭を向けてダウンしたときは出せない。

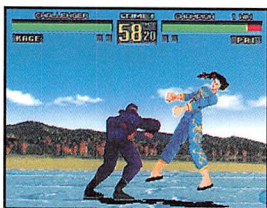
以上の起き上がりかたすべてに共通することだが、起き上がるまでのスピードは、受けたダメージとダウン後の連打速度により変化する。まず、ダメージが大きいほどダウン時間は長く、同じダメージなら打撃技より投げ技のほうが時間が長い。またダウン後の連打スピードが速いほど、起き上がりまでの時間は短縮されるのだ。

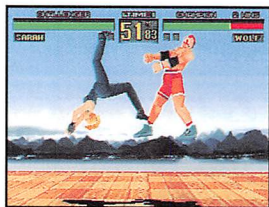
# カウンター

## 情け無用のカウンター攻撃は痛さ1.5倍！

打撃技一発のダメージが30ポイントを越えると、相手がダウンすることはすでに説明したが、たまに30ポイント未満のダメージしかない技で相手が倒れる場合がある。これは、技がカウンターでヒットしているからだ。

カウンターは、すでに攻撃モーションに入っているときに相手の攻撃がヒットした場合に発生し、通常の1.5倍のダメージを受けてしまう。右の写真を見てもらうとわかるが、カゲの肘打ち（ひじうち·⇨Ⓟ）はダメージ20なので普通はヒットしても相手はダウンしないはずなのだが、相手が攻撃モーションに入っているときにヒットすると、カウンター効果でダメージは30となって相手はダウンする。

このカウンター効果をうまく利用すれば、闘いはグンと有利になる。相手がモーションの大きい技を出してきたときは、積極的に狙っていこう。ちなみに、空中にいるキャラクターへの攻撃はすべてカウンター扱いとなり、1.5倍のダメージとなることも覚えておこう。

■カウンターでヒットすると、ダメージ30未満の技でもこのようにダウンを奪える。

■空中の相手への攻撃も、すべて1.5倍ダメージ！　うかつなジャンプは死を招く。

# 硬化時間

## 無謀のツケ、何もできない私……

プレイ中、確かにコマンドを入れてるはずなのに何もできない……、そんな経験はないだろうか？　これは技のあとのスキ、つまり硬化時間によるものだ。

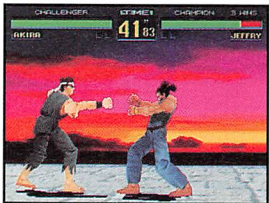
どんな技にも硬化時間はある。具体的には技のモーションが終わって通常姿勢に戻るまでがそうなのだが、このあいだは次の技のコマンド入力（ガードも含む）を受け付けてもらえない。硬化時間中に技のコマンドを入力し、身体が動くようになった瞬間に次の技を出そう、などという甘い考えは通用しない。硬化時間の長い大技を闇雲に出していては、いいカモになるのがオチだ。

また、気付いている人も多いだろうが、技を受けた側にもこの硬化時間が存在する。相手の技を受けてからしばらくは、ダメージを受けてもガードに成功してても技を出すことはできない。ただし、基本的に受けた側の硬化時間は技を出した側より短いので、相手の硬化時間が終わる前に反撃することも可能なのだ。

### 攻撃側の硬化

■硬化時間中は、投げ技も打撃技も喰らい放題。空振りの恐ろしさを思い知れ。

### 防御側の硬化

■受け側の硬化時間中は、投げられ判定がない。攻撃側より少し有利なのだ。

**用語・概略解説**

# コマンド記号

各キャラクターが技を出すときの統一コマンド表記。本文およびコマンド表中の表記は、これに準ずる。

Ⓟ：パンチボタンを押す。
Ⓚ：キックボタンを押す。
Ⓖ：ガードボタンを押す。
⇨：矢印の方向へ✚ボタンを瞬間的に入力。
➡：矢印の方向へ✚ボタンを長めに入力。
＋：この記号で結ばれたボタンを同時に押す。
(近)：相手と接近した状態(約1.5メートル以内)でコマンドを入力。
(遠)：相手から離れた状態(約5メートル以上)でコマンドを入力。
(♀)：自分がしゃがんでいる状態でコマンドを入力。
(♀)：相手がしゃがんでいる状態でコマンドを入力。
(♀♀)：相手の背後を取った状態でコマンドを入力。
(♀→♀)：しゃがんでから立つまでの間にコマンドを入力。

※上のコマンドが赤色で表記されていた場合、
そのボタンを押し続けることを意味する。
例) "⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ"の場合、右に✚ボタンを瞬間的に2回入力したあとⓀとⒼを同時に押し、Ⓚだけを押し続けⒼは離す。

# 攻撃分類用語

各技のヒットする場所と、その防御法を表わす。本文およびコマンド表中の表記は、これに準ずる。

上段：　腰から上にヒット。立ちガード可能。しゃがんでいれば当たらない。
上段(強)：　腰から上にヒットするが、立ちガード不可。しゃがみガードで回避可能。
中段：　腰のあたりにヒット。立ちガード可能だが、しゃがみガードは不可。
中段B：　基本的に中段攻撃だが、立ちガード、しゃがみガードともに可能。ただし、しゃがみガードの相手を強制的に立ち上がらせる効果あり。
中段C：　しゃがんでいるだけの相手には空振りしてしまう中段攻撃。ただし相手が攻撃しようとすると、しゃがんでいてもヒットする。
下段：　腰から下にヒット。立ちガード不可。しゃがみガード可能。
ダウン：　ダウンした相手を攻撃。ガード不可。ボタン連打で回避可能。
上段投げ：　立っている相手を投げる技。しゃがむと回避できる。
下段投げ：　しゃがんでいる相手を投げる。立つと回避できる。

# コマンド表関連

キャラクター別コマンド表(P106・107、P116・117、P126・127、P136・137、P146・147、P156・157、P166・167、P176・177)中での各種表記・用語を下に解説する。

入力受付時間……各コマンドのボタン入力を受け付ける時間(タイミング)を数字で表示した。時間の単位はフレーム(30分の1秒)。
数字：直前のコマンドを入力してから、その数字のフレーム数が経過してしまう前に、続くコマンドを入力することを示す。
例) ⇨3Ⓟ：✚ボタンの右を押してから3フレーム以内にⓅを入力。
数字～：直前のコマンドを、その数字のフレーム数が経過するまで入力し続けてから、続くコマンドを入力することを示す。
例) ⬂4～Ⓟ：✚ボタンの右下を4フレーム以上押してからⓅを入力。
(コマンド)数字：カッコ内に書かれたすべてのコマンドを、その数字のフレーム数が経過する前に入力することを示す。
例1) (⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ)14：カッコ内の操作を14フレーム以内で行う。
例2) (⇦⬀⇩⬂⇨) 6・15Ⓚ：カッコ内の操作を計6フレーム以内で行い、その後15フレーム以内にⓀを入力する。

攻撃力発生時間……コマンド入力後に攻撃力が発生するまでの時間と、その攻撃力がいつまで持続するかを表わす。
数字A-数字B：数字Aはその技の攻撃判定が生まれるまでの時間を、数字Bはその攻撃力が持続する時間を表わす。またコンビネーションの場合、A1-B1/A2-B2/A3-B3というように表記する。
例) 6-2という表記は、コマンド入力後6フレームで攻撃がヒットし、その後2フレームの間当たり判定が持続することを表わす。
例) 4-1/5-1/6-1という表記の場合、4フレーム後に1発目、そこから5フレーム後に2発目、さらに6フレーム後に3発目がヒットすることを表わす。

硬化時間……ある技の後のスキ(行動できない時間)の大きさを表わす。
数字：当たり判定がなくなってから、次のコマンド入力が可能になるまでの時間。単位はフレーム。また、攻撃終了後に自分が倒れてしまう技(一部の投げ技)の場合、この硬化時間に起き上がる時間がプラスされるので注意。
数字1(数字2)：この表記はダウン攻撃の場合に限られるが、数字1はダウン攻撃が成功した場合の硬化時間。数字2はダウン攻撃が失敗した場合の硬化時間を表わす。

ダメージ……その技が相手に与えるダメージを示し、最大ダメージ技のジャイアントスイング、スプラッシュマウンテンを100とする。ただし、攻撃がカウンターで決まるとダメージは1.5倍になる。
数字1～数字2：このような表記の場合、相手との間合いによってダメージが変化することを示す。数字1は相手が接近してる(近い)場合のダメージで、数字2は相手が最大射程ギリギリにいる(遠い)場合のダメージとなる。

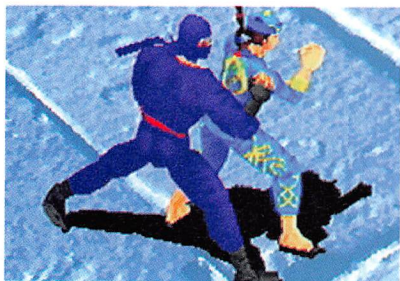
備考……その他、その技に関する情報を示す。
[入]：基本コマンド以外に入力方法がある場合はここに示す。
★：パイの燕旋擺柳・螺旋按掌(⇦Ⓟ)で投げられてしまう技の場合、この記号で示す。
Ⓖ可：この表記がある場合、Ⓖボタンを押したままでコマンドを入力しても技が出ることを表わす。
ダウン：この表記がある場合、その攻撃の終了後キャラクター(自分)がダウンしてしまうことを表わす。

**飛ぶ人**
修行して飛べるようになりました。
蓮華座じゃなくてもOK。

**膝枕**
「ん〜、あとね耳掃除して。ね、して」
なごやかな新婚風景ですね。

**着地**
ちょっと、行儀悪いよ、アンタ……。

# REMIX GALLERY 1

ちわー。みんなげんき。ぼくもげんき。
いつもたたかってるわけじゃないんだぜ。

**愛と死を見つめて**
「ほれ、ないとふぃーばー、ないとふぃーばーってか」

しかし、運命は無常にも2人を引き裂いた……。（第一部完）

# 技マニュアル
# Technique Manual

1 **上歩頂肘**（じょうほちょうちゅう）　⇨Ⓟ　2

3 中段 20 4

いわゆるヒジ打ち。中段攻撃に属し、技が出るまでのスピードも速いので使いやすい。下段攻撃と組み合わせて使うと、効果も倍増するだろう。カウンターで当たると相手はダウンする。

技マニュアルの見方

1．技名……その技の名前を示す。
漢字名の場合はカッコ内に読みかたを記した。

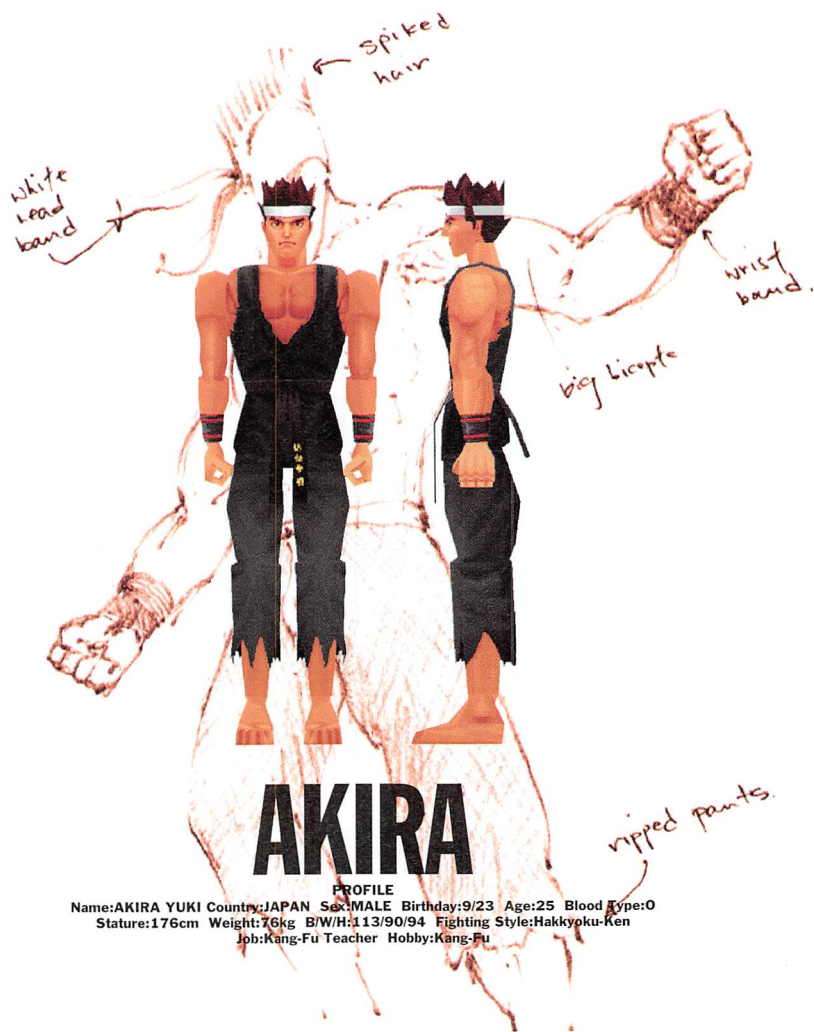
2．コマンド……その技を出すための操作法で、
キャラクターが画面左にいる場合のもの。
コマンド表記の詳しい意味は、8ページの
コマンド表記一覧を参照してほしい。

3．攻撃分類……それぞれの攻撃の属性を表わす。
詳しい意味は9ページの攻撃分類表を参照のこと。
これを見れば、その技のガード方法はだいたいわかるだろう。

4．ダメージ……それぞれの攻撃の、基本ダメージ量を表わす。

# AKIRA

**PROFILE**

Name:AKIRA YUKI Country:JAPAN Sex:MALE Birthday:9/23 Age:25 Blood Type:O
Stature:176cm Weight:76kg B/W/H:113/90/94 Fighting Style:Hakkyoku-Ken
Job:Kang-Fu Teacher Hobby:Kang-Fu

アキラの基本的戦術

アキラの拳の特徴は、主に接近戦で威力を発揮する一撃必殺型の技が多いことだろう。
最後の最後で一発逆転が可能なキャラクターであるが、その半面、
スキが大きい技ばかりという欠点もある。ダメージの大きい技はここ一番のために温存し、
通常は小きざみなキックとパンチ、または肘打ち程度を使うにとどめておいたほうがいい。
かなりの上級者になるまでは、大技で勝つことが難しい、玄人向けのキャラクターと言える。

# AKIRA

## 上歩頂肘(じょうほちょうちゅう)　⇨Ⓟ

いわゆるヒジ打ち。中段攻撃に属し、技が出るまでのスピードも速いので使いやすい。下段攻撃と組み合わせて使うと、効果も倍増するだろう。カウンターで当たると相手はダウンする。

## 裡門頂肘(りもんちょうちゅう)　⇨⇨Ⓟ

突進力のあるヒジ打ち。技が出るまでのスピードは、じつは上歩頂肘より速い。中段キックの直後に出すと、反撃しようとした相手によくヒットする。Ⓖボタンを押したままでの入力が可能。

## 猛虎硬爬山(もうここうはざん)　⬇⇨Ⓟ

近距離でヒットすれば、大ダメージを与えることができる技。相手が上段攻撃を空振りしたときなどが技を出すチャンス。しゃがみガードを崩せるが、その場合ダメージは与えられない。

## 連環腿(れんかんたい)　⇨⇨ⓀⓀ

飛び蹴りを2連発する技。Ⓚボタン1回で止めれば単発の飛び蹴りが出る。しゃがみガードの相手にも当たるが、スキがでかいので空振りに注意。Ⓖボタンを押したままでの入力も可能。

## 独歩頂膝(どっぽちょうしつ)　(近)⇨⇨Ⓚ+Ⓖ

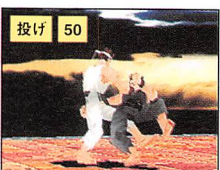
コマンドが異常に難しいヒザ蹴り。出せなくても支障はないが、実戦で使えば上級者っぽく見える。またこの技がカウンターで当たると、空中にいる相手にさらに裡門頂肘などが入る。

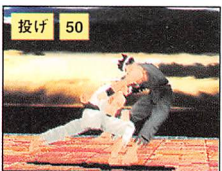
## 鉄山靠(てつざんこう)　⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ

アキラ最強の打撃技。至近距離でカウンターを取れれば、相手の体力をほとんど奪える。ただしスキも大きく、空振りすると間違いなく投げられる。しゃがみガードを崩す効果あり。

## 槍下炮(そうかほう)　⬂Ⓟ

この技は、相手がダウンしているときにだけ出せるダウン攻撃。相手が近くでダウンしたときには、⇧Ⓟよりも確実だ。ただし、自分が完全に静止してないと失敗しやすい。注意しよう。

## 倒身搜腿(とうしんそうたい)　(近)⇦Ⓟ

基本投げを持たないアキラの貴重な投げ技。コマンドも簡単で、相手を倒した直後に槍下炮も狙える。アキラは投げ間合いに入りにくいので、相手の上段攻撃の空振りが狙い目だ。

## 心意把(しんいは)　(近)⬃⇨Ⓟ

アキラが直立してないと出にくい投げ技。コマンドが難しいくせダメージが少なく使いにくいようだが、相手を飛ばしてリングアウトを狙える。確実に出せればイザというとき便利だ。

## 鷂子穿林(ようしせんりん)　(近)⇦⬊Ⓟ+Ⓚ

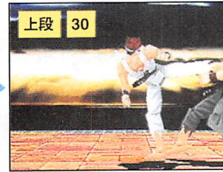
相手の後ろに回りこみ鉄山靠をかます技。投げ技扱いなので近距離でしか出ない。この技の直後には、相手の背中に中段キックをお見舞いするのが基本。ほかの技は届かないこともある。

## 八門開打（はちもんかいだ）　ⓅⓅ

上段パンチを２連発する、アキラの基本コンビネーション。スキが少ないのがとりえで、ほかの技にもつなぎやすい。この技を相手がガードしたら投げを、しゃがんでかわしたら上歩頂肘や裡門頂肘を狙っていくといい。ただし、連発しすぎると相手にパターンを読まれて、下段攻撃などでカウンターを取られる恐れも多い。技の組み立てのメインにするのは避けたほうがいいだろう。

## 環捶腿（かんすいたい）　ⓅⓀ

上段パンチから上段キックの連続攻撃。技のあとのスキは八門開打より大きく、ほかの技にはつなぎにくい。ただ技の出始めは早くキックのダメージも大きいので、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技には最適。とくに全キャラクター共通の中段キック、ウルフとジェフリーのアッパー、サラやジャッキーのヒザ蹴りなどをガードした直後に出せばまず間違いなくヒットする。

## コンボ始動ジャブからのコンビネーション　⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ……

このコンボ始動ジャブというのは、ちょっと特殊な技である。⇨⇨Ⓟ＋Ⓚなどという難しいコマンドを入力したあげく、出るのはただのジャブが１発だけ。ただし、このジャブに続いてⓀ、Ⓟ、ⓅⓀ、ⓅⓅ、ⓅⓅⓀなどを押すと、立派なコンビネーションになるのだ。アキラの場合、２発以上のコンビネーションはこれしかないので、存在意義はわりと大きい。ただし、すべて上段攻撃なので、かわされた場合のリスクは大きいだろう。このコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、アキラのほかパイ、ラウ、カゲ、サラ、ジャッキーの５人が持っているが、使いどころは微妙に変わってくる。それぞれのキャラクターのページを参照してほしい。

| 技名 | コマンド | ダメージ |
|---|---|---|
| 冲拳（ちゅうけん） | ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ | 12 |
| 捶腿（すいたい） | ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓀ | 12+30 |
| 連環捶（れんかんすい） | ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ | 12+12 |
| 連捶側腿（れんすいそくたい） | ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓀ | 12+12+30 |
| 連捶（れんすい） | ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ | 12+12+12 |
| 連捶背旋腿（れんすいはいせんたい） | ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓀ | 12+12+12+30 |

# PAI

**PROFILE**

**Name:PAI CHAN　Country:HONG-KONG　Sex:FEMALE　Birthday:5/17　Age:18　Blood Type:O**
**Stature:166cm　Weight:49kg　B/W/H:84/54/88　Fighting Style:Ensei-Ken**
**Job:Action Star　Hobby:Dancing**

### パイの基本的戦術

パイの流派である燕青拳は、スピードと奇想天外な動きを基本とする拳法だ。
ゲーム中においてもその特徴は再現されており、相手の攻撃を受け流して投げたり、上下段に変化するす速いコンビネーションなどを得意とする。ただし、一発当たりのダメージが小さく、中段攻撃が不足（中段キックと大ジャンプキック1のみ）しているため、勝ち続けるのは難しいかもしれない。
スピードを活かし相手の裏をかく、読みの鋭さが要求される難易度の高いキャラクターだ。

# PAI

## 旋風牙(せんぷうが) Ⓚ+Ⓖ

大振りの廻し蹴り。足のさきのほうで当たるほどダメージは大きい。わりと強力な技だが、空振りするとスキが大きすぎる。相手が突っ込んでくるところに合わせるなど先読みが必要。

## 燕旋蹴(えんせんしゅう) ⬇Ⓚ+Ⓖ

旋風牙の下段攻撃版。旋風牙ほどではないが、やはりスキは大きくなりがち。相手が上段攻撃を中心に攻めてきてたら、すかさず狙おう。この足払いがヒットすれば相手はダウンする。

## 腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく) Ⓚ

足元から振りあげるように出す回し蹴り。しゃがんだ姿勢から✚ボタンを離してⓀボタンという入力は難しいが、下段パンチからの連係だと出しやすく決まりやすい。よく狙って出そう。

## 背転腿(はいてんきゃく) ⇖Ⓚ

いわゆるバク転キック。しゃがみガードの相手にはダメージを与えられないが、少しでも手を出せばヒットする。相手が突っ込んでくるのを、先読みして出せればベストだろう。

## 裏旋腿(りせんたい) ⇖ ⇖Ⓚ

通常のバク転のあと上の背転脚を出す技。とくに使い道のない技だが、バク転で逃げるのを追いかけてきて投げようとする相手には有効。たまに当てることができるとスッゲエ嬉しい。

## 雷陰掌打(らいいんしょうだ) ⇗Ⓟ

分類を見てわかるとおり相手がダウン中にしか出せないダウン技。入力タイミングと相手の起き上がりかたしだいで、何発でも入れられるときもある。ただし一発のダメージは小さい。

## 転身捜倒(てんしんそうとう) (近) Ⓟ+Ⓖ

パイの基本投げ。相手はすぐ近くに倒れるので、上の雷隠掌打や通常のダウン攻撃(⇧Ⓟ、⬆Ⓟ)なども成功しやすい。しゃがんだままでも出せる技なので、上段攻撃の空振りを狙え。

## 旋風燕陣(せんぷうえんじん) (近) ⇦⇨Ⓟ

相手の足を引っ掛けて押し倒すような投げ技。技をかけたあとパイが大きく前方に転がるため、自爆リングアウトの危険性もある。相手が何か技を出していると、下の燕旋擺柳になる。

## 燕旋擺柳(えんせんはいりゅう) 相手の攻撃に⇦Ⓟ

この投げは特殊で、相手の攻撃をつかんで投げるものだ。基本的に投げられるのは上段攻撃だが、一部の中段、下段も投げられる。攻撃がパンチ系かキック系かで投げかたが変わる。

## 天地頭落(てんちとうらく) (近) ⇨⇩Ⓟ

相手の首根っこをつかんで投げる、DDTのような技。後方に相手を大きく投げ飛ばすので、リング際に追い詰められて使うと、逆に相手のリングアウトを狙うことができる。試してみよう。

## 倒身陰掌(とうしんいんしょう) (近) ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

相手の足を掛けて倒したあと正拳突きを決める技。⇨⇨のコマンドを含むためか、思ったより遠くからでも成功する使いやすい技だ。ただし、最終ダメージが正拳突きの15ポイントなので、相手はすぐに起き上がってくる。ダウン攻撃はほぼ不可能だ。まれに正拳突きが空振りすることもあるが、そのときは雷隠掌打を連続して出せば当てられることがある。

## 連拳腿(れんけんたい) ⓅⓀ

アキラの環捶腿と同じように、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技としては最適。とくにパイの基本技は8人のなかでもっともスピードが速いグループに属するので、その成功率も高い。さらに、パイの通常キックはダメージ30以下なので相手のダウンを奪えないが、パンチをはさんで勢いがつくせいか連拳腿のキックはダメージが30。つまり相手のダウンを期待できるのだ。

## 連掌(れんしょう) ⓅⓅ

パンチを2連発する技で、そのスピードの速さは天下一品。後述の雷撃掌やその他のコンボを折り混ぜながら使えば、慣れない相手は反撃のタイミングを失ってしまうだろう。ただしパイのパンチは一発が軽いため、相手が硬化時間から解けるのも速い。あまり単調に使っていると、相手にしゃがまれてかわされたあげく、下段攻撃や投げの餌食となってしまうだろう。

## 双拳旋風腿(そうけんせんぷうたい) ⓅⓅⓀ

パンチ2発のあとキックを出す技。連拳腿や連掌とあまり変わりがないようだが、最後のキックが押しだす感じで出るため、リング際で相手のリングアウトを狙うときなどに使える。

## 雷撃掌(らいげきしょう) ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンボ。パンチを連打するだけで出る技なので、初心者のパイ使いの得意技と言えよう。上級者も、後述のⓅⓅⓅⓀ系のコンビネーションと折り混ぜて使えば効果は大きい。

# PAI

## 連環転身脚（れんかんてんしんきゃく） ⓅⓅⓅⓀ

## 連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく） ⓅⓅⓅ↓Ⓚ

## 連環背転脚（れんかんはいてんきゃく） ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

### ⓅⓅⓅⓀ

連環転身脚は、パンチ3発のあと回し蹴りを出す技だ。最後のキックが当たると、相手はキリキリ舞いしながら横に吹き飛ぶ。ということは、リングアウトを狙うには適さない技だ。最後のキックをかわされたときのスキも異常に大きい。

### ⓅⓅⓅ↓Ⓚ

連環転身掃脚は連環転身脚の最後のキックを下段にしたものだ。そのため相手に完全に回避されることは少ないが、ガードされた場合にはスキが大きくなる。相手がしゃがまないように心理的に追い詰めてから出すべき技だろう。

### ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

連環背転脚は、連環転身脚の最後のキックをバク転キックにしたもの。中段系の攻撃のうえ、攻撃後に後退するのでリスクは少ない。ただし、バク転キックにいく直前に、投げられる可能性のある硬化時間が一瞬ある。乱発は禁物。

## 連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)　Ⓟ(ヒット後)Ⓚ+Ⓖ

この技はパンチと廻し蹴りの連続技で、最初のパンチが当たってからⓀ+Ⓖを入力するという特殊なコマンドを持つ。通常のパンチよりさらに短い硬化時間で廻し蹴りが出るため奇襲効果も高い技だ。しかし、硬化時間が短縮できるとはいえ0.1秒程度のことだし、空振りしたあとのスキが大きいのは通常の旋風牙と変わりはない。あくまで奇襲技だというのを頭に置いて使おう。

## 連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)　Ⓟ(ヒット後)⬇Ⓚ+Ⓖ

連拳旋風牙の応用で、パンチから下段廻し蹴りを出す技。連拳旋風牙と違って空振りの心配はないし、奇襲効果ということを考えると上段から下段へと変化するこちらのほうが成功率はより高くなるだろう。また、空中に跳んだ相手をパンチで迎撃したときに、⬇Ⓚ+Ⓖを反射的に入力すると、相手が地面に着地する前に燕旋蹴がヒットして追加ダメージを与えられる。

## コンボ始動ジャブからのコンビネーション　(近)⇨⇨Ⓟ……

パイのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、アキラと違って⇨⇨Ⓟのコマンドから入る。つまり、クイックフォワードから普通にⓅⓅⓀと入力すればいいわけで、簡単といえば簡単である。ただし、相手に近い距離(約1.5メートル以内)で入力しないと、普通に連環転身脚が出てしまうのが難点である。

使いかたとしては、まずパンチ一発のダメージが大きいので、単純にダメージ増加を狙うことができる。また⇨⇨ⓅⓅⓅⓀの場合、最後のキックが当たると相手は後方に吹き飛ぶので、リングアウトさせることを目的として使うという手もある。どちらにしても、上段攻撃はしゃがまれると最後なのを覚悟して使う必要があるだろう。

| 技名 | コマンド | ダメージ |
|---|---|---|
| 冲捶(ちゅうすい) | ⇨⇨Ⓟ | 12 |
| 連拳腿(れんけんたい) | ⇨⇨ⓅⓀ | 12+30 |
| 連拳(れんけん) | ⇨⇨ⓅⓅ | 12+12 |
| 連環側腿(れんかんそくたい) | ⇨⇨ⓅⓅⓀ | 12+12+30 |
| 連環拳(れんかんけん) | ⇨⇨ⓅⓅⓅ | 12+12+12 |
| 連環裏腿(れんかんりたい) | ⇨⇨ⓅⓅⓅⓀ | 12+12+12+30 |

# LAU

**PROFILE**

**Name:LAU CHAN Country:CHINA Sex:MALE Birthday:10/2 Age:53 Blood Type:B**
**Stature:169cm Weight:76kg B/W/H:98/89/92 Fighting Style:Koen-Ken**
**Job:Chinese Cook Hobby:Chinese Poem**

ラウの基本的戦術

ラウの闘いかたの基本は、嵐のような連打！　これに尽きるだろう。ひたすら連打連打で
押され続けた相手は、気がつくとリングの外に叩きだされていることだろう。
下手にあらがうと鋭い掌打で宙に跳ばされ、地面に足をつくことなく場外まで運ばれる。また、初心者が
意外に気付かないのが投げ技の強力さだ。転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）という投げ技は、
すべての投げ技中1、2を争うダメージ量を誇っているのだ。機関車のように突き進む連打攻撃と、
相手の不意を突く投げ技との緩急を使い分け、究極の拳法家としての名を辱めないラウ使いを目指してほしい。

# LAU

## 斜下掌(しゃかしょう)　⇘Ⓟ

掌底を前につき出すようにして出す技。中段攻撃なのでしゃがみガードの相手にもヒットし、カウンターを取れば相手は宙に浮く。後述の斜下掌コンボでリングアウトを狙おう。

## 斜上掌(しゃじょうしょう)　⬊Ⓟ

掌底を下から持ち上げるようにして出す技。しゃがみガードに徹されると空振りするが、カウンターの場合は斜下掌より高く相手を飛ばす。コンボにつないでリングアウトを狙おう。

## 肘撃(ちゅうげき)　⇨Ⓟ

斜下掌や斜上掌のように相手を浮かす効果はないが、スピードの面で優れている。技のリーチにさえ注意していれば、相手の突進を止める役にも立つ。とっさの反撃には肘撃のほうがいい。

## 腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)　Ⓚ

下から振り上げる破壊力のある蹴り。中段攻撃だがしゃがみガードに徹されると当たらず、相手が下段攻撃をしようとしたときのみヒットする。相手の攻撃への反撃として使おう。

## 烈火虎尖脚(れっかこせんきゃく)　⇗Ⓚ

見た目は小ジャンプキック1と同じだが、技のあとのスキが少なく、ほかの技につなげやすい。中段の属性を持ちしゃがんだ相手にヒットするが、しゃがみガードだと防御されてしまう。

## 旋風牙(せんぷうが)　Ⓚ+Ⓖ

大振りの廻し蹴り。基本的にパイの同名の技と同じだが、ダメージはこちらのほうが大きい。空振り時のスキが大きく、先読みが必要な点は同じなので、相手の動きをよく見て使おう。

## 燕旋蹴(えんせんしゅう)　⬇Ⓚ+Ⓖ

旋風牙の下段攻撃版。これもパイの同名の技と基本的に同じ。ただし、ラウは連打系の技が抱負で、相手はしゃがみガードでかわそうとする。そのため燕旋蹴の成功率は低いようだ。

## 虎脚背転(こきゃくはいてん)　⇖Ⓚ

いわゆるバク転キック。しゃがみガードの相手にはダメージを与えられないが、少しでも手を出すとヒットする。技の直前にスキがあるので、突進する相手に対し中距離で出すのがベスト。

## 離旋腿(りせんたい)　⇖⇖Ⓚ

1回バク転を出したあと、虎脚背転を出す技。Ⓚボタンを少し遅めに押すと成功しやすい。ただし、うまく出せたとしても、それほど効果はない技である。あまり使うことはないだろう。

## 肩車頭落(けんしゃとうらく)　(近)Ⓟ+Ⓖ

相手を肩にかついで頭から落とす、ラウの基本投げ。相手がすぐそばに倒れるためダウン攻撃が決めやすそうだが、ダメージが少なく回避されることも多い。用心したほうがいいだろう。

## 柳車旋転(りゅうしゃせんてん)　(近) ⇦Ⓟ

相手を後方に投げ飛ばす技。リング際に追い詰められたときには、逆転リングアウトを狙える。自分も一緒に倒れてしまう技なので、ダウン攻撃を決めるのは難しいだろう。

## 転進巴咽掌(てんしんはいんしょう)　(近) ⇦⇨Ⓟ

たいへんダメージが大きい投げ技。これを決めるとダウン攻撃の大きいほうが狙える。またコマンド入力に失敗しても、肘撃か柳車旋転が出るため、使いやすい。ガンガン狙おう。

## 連拳旋風牙(れんけんせんぷうが)　Ⓟ(ヒット後)Ⓚ+Ⓖ

上段パンチを1発当てた直後に旋風牙を出す技。最初に出すパンチは通常より硬化時間が短いため、続く旋風牙が連続して決まりやすい。ただし、コンビネーション技ほど速くはないので、途中で打撃技や投げ技で反撃されることもある。また技のあとのスキも大きいので、連続して使用するのは控えたほうがいいだろう。どうしてもというなら後述の連掌旋風牙のほうを使うべきだ。

## 連拳燕旋蹴(れんけんえんせんしゅう)　Ⓟ(ヒット後)⬇Ⓚ+Ⓖ

連拳旋風牙と同じように、1発パンチを当ててからのコマンド入力が必要な技。ただし、こちらは2発目が下段廻し蹴りとなる。上段から下段と技が散るため、連拳旋風牙よりも成功率は高いといえるだろう。技を出そうとしたときの相手の状態により、後述の連掌燕旋蹴と使い分けることができたら完璧。最初に相手が立っていたら、こちらの連拳燕旋蹴を使おう。

## 連掌旋風牙(れんしょうせんぷうが)　⬊Ⓟ(ヒット後)Ⓚ+Ⓖ

連拳旋風牙の最初のパンチが斜上掌に変わったもの。斜上掌で相手のガードを外したところに旋風牙がヒットするため、連拳旋風牙より優れた技である。ただし、相手がしゃがみガードに専念してると斜上掌が空振りするため、大きなスキを見せることになってしまう。また斜上掌は出るまでのスキも大きい技なので、使うタイミングは限られてしまうだろう。

## 連掌燕旋蹴(れんしょうえんせんしゅう)　⬊Ⓟ(ヒット後)⬇Ⓚ+Ⓖ

連掌旋風牙の下段攻撃版。まず斜上掌で相手を立ち上がらせておいてから燕旋蹴を仕掛けるため、成功率はかなり高い技だろう。ただし、連掌旋風牙と同じく、最初の斜上掌はしゃがみガードに専念する相手にはヒットしないので注意しよう。相手が下段攻撃中心で、しゃがんだ状態でガードしていないことが多いなら、比較的効果は高い。なんにせよ相手の状態をよく見ることが肝心。

# LAU

## 斜上掌（しゃじょうしょう）その2　Ⓚ（ヒット後）Ⓟ

この斜上掌は、ある特殊な条件下でのみ出すことができる。まず回し蹴り以外のキックを相手に当て、その直後にパンチボタンを押すと、なぜか斜上掌が出てしまうのだ。そのままパンチボタンを連打すれば後述の斜上掌コンボが簡単にできるというわけ。この場合キックは相手にガードされても問題ない。１発目を烈火虎尖脚にすると一連のコンビネーションが簡単にできあがる。

## 連拳腿（れんけんたい）　ⓅⓀ

パンチとキック1発ずつのコンビネーション。ほかのキャラクターと同様に、相手のスキの大きい技をガードした直後に出すのが効果的だ。ラウは4段5段のコンビネーションが抱負で、つい欲張ってしまいがちだが、反撃後のリスクを少なくするためにはこの連拳腿も使いこなす必要がある。相手が立ちガードでかわすようになったら、フェイントとして連拳燕旋蹴を折り混ぜていこう。

## 連掌（れんしょう）　ⓅⓅ

パンチ2発のコンビネーション。すでに説明したが、コンビネーションが豊富なラウを相手にすると、相手はしだいに守りに徹するようになる。そこで、この連掌の出番が回ってくる。コンビネーションにくると見せかけ、パンチ2発で止めておいて投げ技を仕掛けるのだ。相手にパンチが当たれば一種のパンチ投げになるし、ガードに徹していても半歩進めば投げが決まるだろう。

## 双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）　ⓅⓅⓀ

パンチ2発とキックのコンビネーション。パイと同じく、もうひと息で相手がリングアウト、という局面で使うと効果が高い。ほかのコンビネーションとの合い間に混ぜて使おう。

## 雷撃掌（らいげきしょう）　ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。この技の直後に下段パンチや中段キックを出し、相手が反撃しようとしたらまたⓅⓅⓅ。初心者相手なら、これだけでも十分に勝てるはずだ。

## 連環転身脚（れんかんてんしんきゃく） ⓅⓅⓅⓀ

## 連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく） ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ

## 連環背転脚（れんかんはいてんきゃく） ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

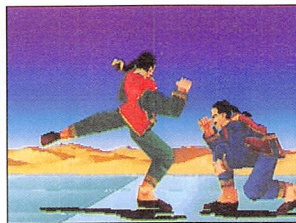
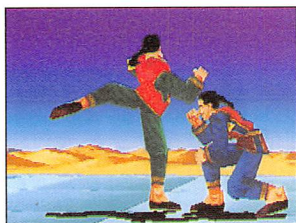
### ⓅⓅⓅⓀ

ラウの連環転身脚は、基本的にパイの持つ同名の技と同じである。ただしスピードで劣るぶん、最後の回し蹴りをかわされる確率がさらに高い。初心者相手でもなければ、スナオに当たってくれることはない。ぜひ右のふたつの技を覚えてほしい。

### ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ

連環転身脚の最後のキックが下段廻し蹴りになったもの。完全に回避されることはまずないが、相手にガードさせた場合でもスキは大きい。１回ガードされたら、ムキにならずにほかの技に切り換えないと、手痛い反撃をそのうち喰らうだろう。

### ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

連環転身脚の最後のキックが虎脚背転になったもの。技の直後に後ろにさがるため、反撃されることは少ない。ただし、しゃがみガードの相手に空振りをすると、バク転の着地直後に反撃を喰らう。相手の状態をよく見て使用する必要がある。

# LAU

## 斜下掌からのコンビネーション ⇘ⓅⓅⓅⓀほか

## 斜上掌からのコンビネーション ⬊ⓅⓅⓅⓅⓀほか

### 斜下掌コンボ

斜下掌からのコンビネーションには下の6つのパターンがある。通常のコンビネーションの1発目が斜下掌になったと思えばいい。しゃがんでいる相手も立ち上がらせるため使い勝手のいいコンビネーションになっている。ただしガードされたあとのスキは、通常のコンビネーションと変わらないので注意しよう。

| | |
|---|---|
| 連掌（れんしょう） | ⇘ⓅⓅ |
| 連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい） | ⇘ⓅⓅⓀ |
| 雷撃掌（らいげきしょう） | ⇘ⓅⓅⓅ |
| 連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく） | ⇘ⓅⓅⓅⓀ |
| 連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく） | ⇘ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ |
| 連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく） | ⇘ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ |

### 斜上掌コンボ

斜上掌からのコンビネーションは下の8つ。通常コンビネーションの直前に斜上掌が加わった形になり、カウンターで入ると相手をお手玉のように運んでいける。最高で5段攻撃になるというのも魅力である。

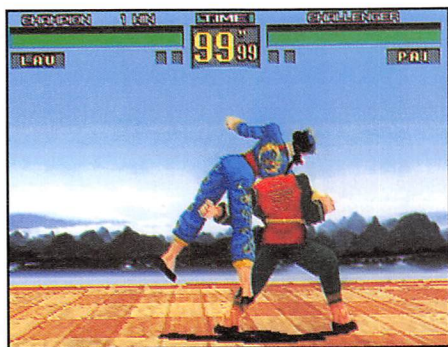
| | |
|---|---|
| 斜上掌·冲拳 | ⬊ⓅⓅ |
| 斜上掌·連拳腿 | ⬊ⓅⓅⓀ |
| 斜上掌·連掌 | ⬊ⓅⓅⓅ |
| 斜上掌·双拳旋風腿 | ⬊ⓅⓅⓅⓀ |
| 斜上掌·雷撃掌 | ⬊ⓅⓅⓅⓅ |
| 斜上掌·連環転身脚 | ⬊ⓅⓅⓅⓅⓀ |
| 斜上掌·連環転身掃腿 | ⬊ⓅⓅⓅⓅ⬇Ⓚ |
| 斜上掌·連環背転脚 | ⬊ⓅⓅⓅⓅ⇖Ⓚ |

## コンボ始動ジャブからのコンビネーション (近) ⇨⇨Ⓟ……

ラウのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、パイが使うそれと同じである。技の名前、性能、特徴、すべて変わらない。近い間合いでないと技が出ないところまで同じ。しかし、パイの場合はまだ使いどころがあったこの技も、豊富なコンビネーションの持ち主であるラウの前では役立たず。とくに使う必要はないだろう。

# It proclaims the REMIX #1

## 「持ってても買え」と言わせるリミックスのスゴさ

**週刊ファミ通のクロスレビューでうすば羽田（新宿ジャッキー）が10点をつけ、「安いからもう１枚コースもあり」とまで言わせた『リミックス』。いったい何がそんなにスゴくなったのかは、以下の通りです。**

■パイやラウの洋服の刺繍もこれこのとおりクッキリ！　これぞテクスチャーマッピングのパワーだ。

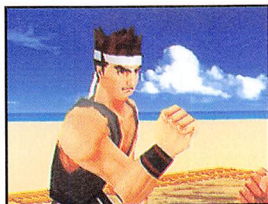
基本的に『リミックス』は、セガサターン版『バーチャファイター』のリメイクだ。前作と『リミックス』の明らかな違いは2つ。１つは見ればわかるとおり、キャラクターに美しいテクスチャーマッピング（ポリゴン１枚１枚にグラフィックを張り込むＣＧの技法）が施されていること。もう１つはキャラクターのサイズが大きくなっていることだ。きれいなキャラクターが画面からはみ出すくらい動く。その迫力は簡単に想像できるだろう。

マイナーチェンジというには、大幅にバージョンアップした『リミックス』。ただし、バグも取り除かれ、リングの消失とキックのキャンセルでパイを動けなくしてしまう秘技はできなくなっている。これはちょっと残念かもしれないね。

アーケードではすでに『２』が全盛。いかに家でできるとはいえ、サターン版で物足りない思いをしていたプレイヤー諸君。『リミックス』で欲求不満を解消してくれ。

## リアル!

■これはセガサターン版『バーチャファイター』のデモシーン。「10年早いんだよっ！」って感じ。

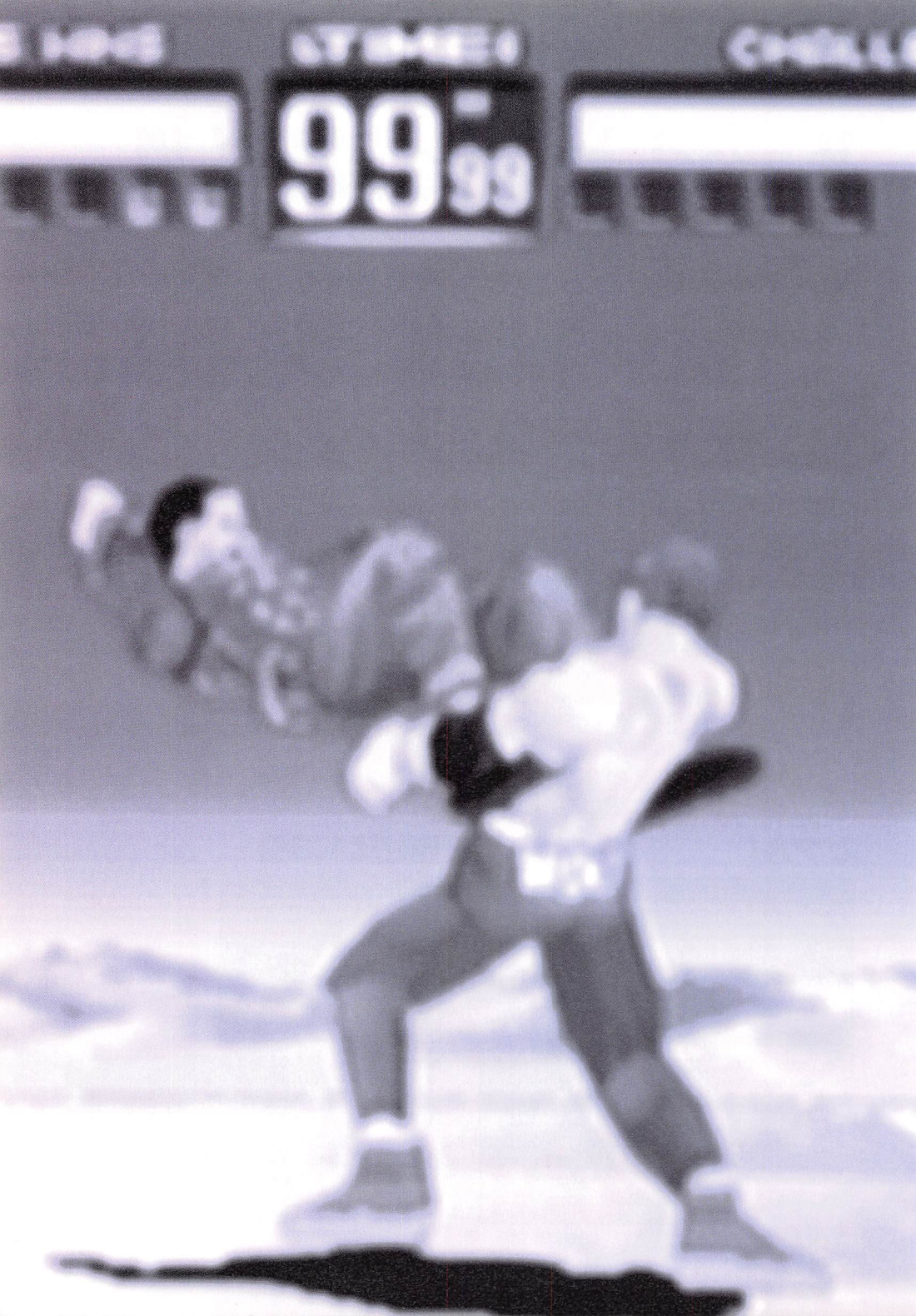
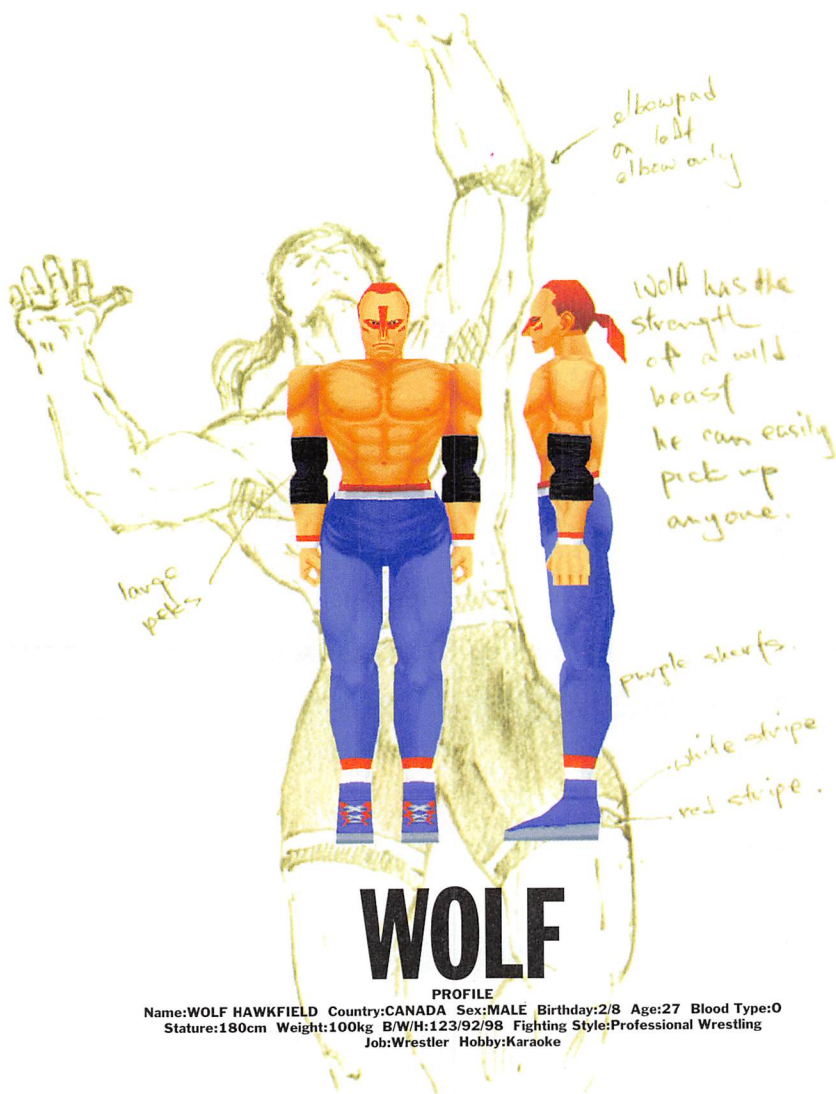
■そしてこれが『リミックス』のアキラ。大人になったなぁと感慨もひとしおです。

## 当社比1.3倍

■『バーチャファイター』のサマーソルトキックは体力ゲージで足首が隠れる程度。

■同じサマーソルトでも、『リミックス』ではほとんど膝まで体力ゲージがかかる。

# WOLF

**PROFILE**

**Name:WOLF HAWKFIELD Country:CANADA Sex:MALE Birthday:2/8 Age:27 Blood Type:O Stature:180cm Weight:100kg B/W/H:123/92/98 Fighting Style:Professional Wrestling Job:Wrestler Hobby:Karaoke**

## ウルフの基本的戦術

さすがに元プロレスラーだけあって、ウルフの得意業は投げ技である。
基本投げ（Ⓟ+Ⓖ）のブレーンバスターは、全キャラクターの基本投げの中ではもっともダメージが多い。
またコマンド投げのジャイアントスイング（⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ）は全技中最大のダメージ100を誇るものだ。
しかし、スピードで劣るCグループに属することもあり、投げに持っていくまでがひと苦労。
いっけん力押しタイプに見えるものの、相手のスキをうかがう速い動きと判断力が要求されるキャラクターである。
まさにパワー・アンド・スピードのアメリカンプロレスらしい個性の持ち主といえよう。

# WOLF

## ソニックアッパー ⇘Ⓟ

踏み込んでからアッパーを出すのでリーチは多少広め。だがアッパーが出るまでに少し時間がかかり、出たあともスキがあるので次の技につなぎにくい。たまに出して相手を立たせるようにしろ。

## バーティカルアッパー ⬊Ⓟ

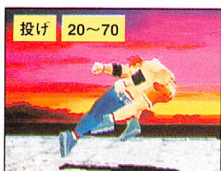
しゃがんだ状態からアッパーを出す。出したあとのスキも少なく普通に当たれば相手はのけぞるのでそのまま投げにつなげることができる。カウンターで入れば相手を浮かすことができる。

## ニーブラスト ⇨Ⓚ

出たあとのスキも少なく相手をかなり高く浮かすことが可能なとても使える技。浮かせたらショルダータックルやストレートハンマーからのソニックアッパーなど強力な連続技を叩きこめ!!

## アックスラリアート ⇨⇨Ⓟ

相手の立ちガードを吹き飛ばしてダメージを与える。相手が立っていないと当たらない。リング際でこの技を出してしまい、空振りのあげくリングアウトしていくウルフをよく見る。とても情けない。

## ショルダータックル ⇦⇨Ⓟ

かなり使える技。カウンターで入ればごっそり体力を奪うことができる。ただ相手がしゃがみガードしていると自分が後ろにふっとんでしまう。相手がリング際にいるときはあまり使うな。

## ブレーンバスター  (近) Ⓟ+Ⓖ

全キャラの通常投げのなかで一番威力がある。最初は相手の隙を見つけたらすぐⓅ+Ⓖを入力する癖をつけよう。慣れてきて投げのタイミングがわかってきたらコマンド投げに切り替えろ。

## ジャーマンスープレックス Ⓟ+Ⓖ

後ろを取ったらすぐに走れ、後ろからつかみかかりそのまま後方へきれいな弧を描いて、相手を後頭部から地面に叩きつける。技を決めたその瞬間そこには美しい橋が掛かるはずだ。

## ボディスラム (近) ⇨Ⓟ

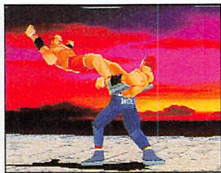
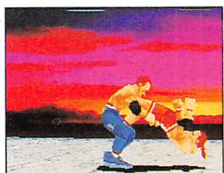
あまり使わない技、ローハンマーからアッパーを出そうとしてボディスラムになったりミスで出すことが多い。ジャイアトスイングを出そうとしてこれが出るととにかく悲しくなる。

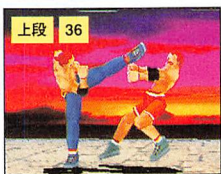
## スプラッシュマウンテン (近) ⇘⬊Ⓟ+Ⓚ

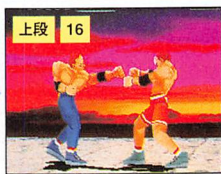
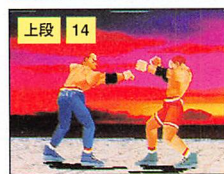
最高の威力と使いやすさを誇る。入力方行が前方なのでコマンドを入力しながら投げ間合いに入ることができる。相手の技を避けた後やパンチを当てた後などそのバリエーションは豊富だ。

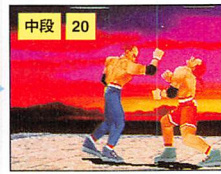
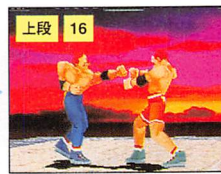
## ダブルアームスープレックス ⇗Ⓟ+Ⓖ+Ⓚ

しゃがんでいる相手を投げる技。通常の投げと見せかけしゃがんだ相手の動きを読みきって決めたときは最高に気持ちがいい!! この技を使いこなし決めていくウルフは本当に華麗だ。

## ジャイアントスイング (近) ⇦⇧⇩⇧⇨Ⓟ

すげえ、豪快、大迫力、ジャイアントスイングを見てウルフを使おうと決めたプレイヤー諸君も多いはずだ。だがコマンドの性質上、ジャイアントスイングを実戦で炸裂させるのは難しい。しかしこの技を完ぺきに使いこなしてこそ一人前のウルフ使いと言えるだろう。ちなみに、アーケード版ではジャイアントスイングを決めてからリング際に倒れた相手に向けてドロップキックを出すと、その勢いで押し出すことができた。サターン版でも有効な技なので試してみよう。ジャイアントスイングを使わずにスプラッシュマウンテンしか使わない奴はウルフを使う資格はない、今すぐにウルフをやめてジェフリーにキャラ替えしろ!! だがジャイアントスイングだけを狙っているとパターンが単調になり動きを読まれてしまう。すべての技を使いこなし、バリエーション豊富に戦え!!

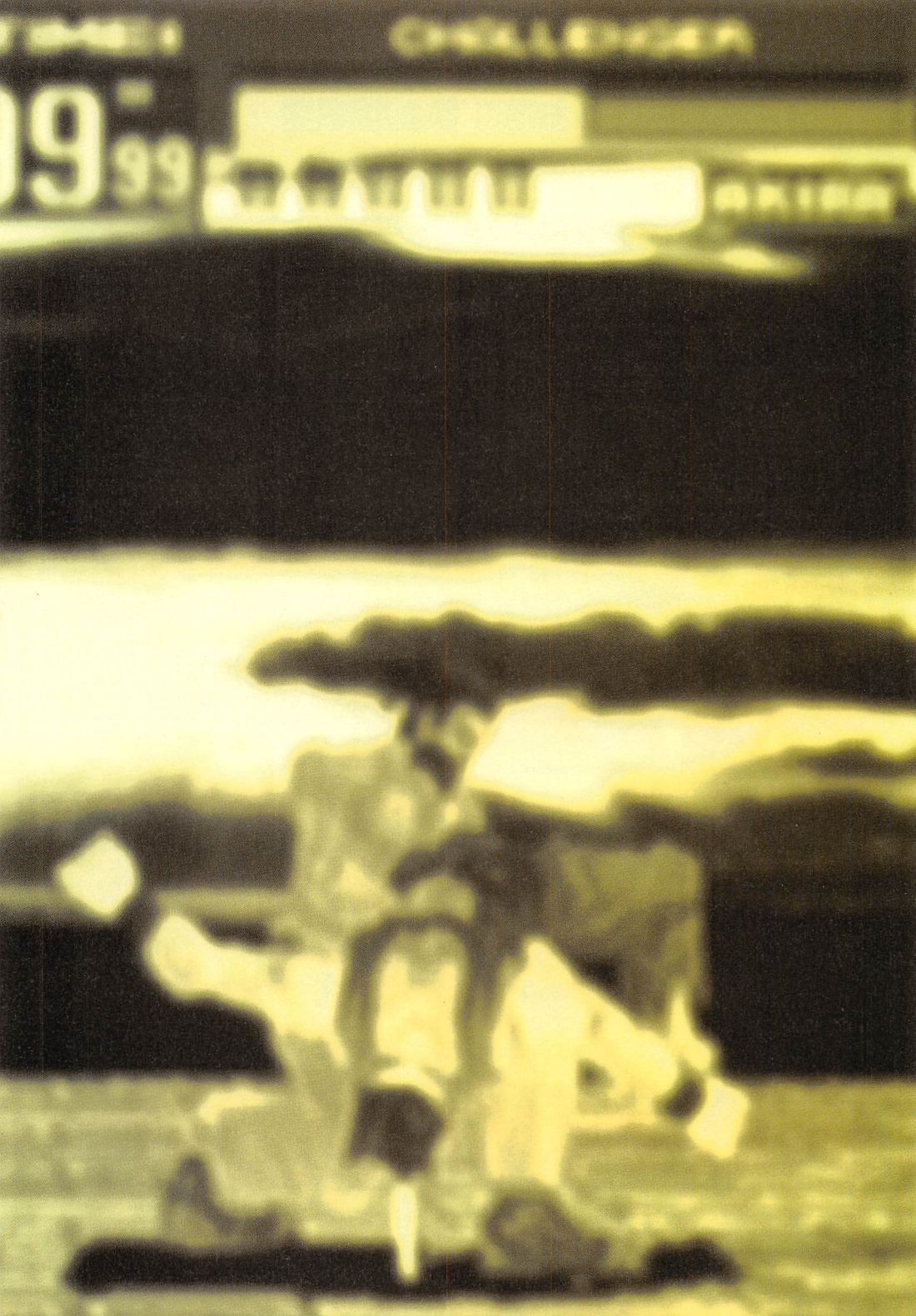
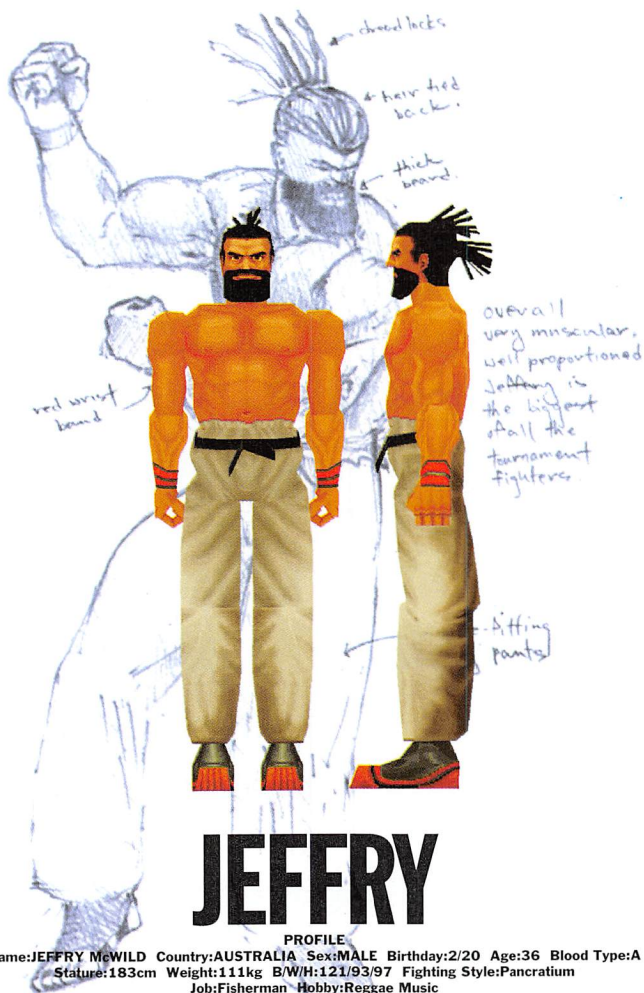
## ハンマー•キック ⓅⓀ

ウルフの数少ないコンビネーションの一つ。ストレートハンマーからのハイキックという、とてもシンプルなコンビネーション。だからと言って弱いわけではない。このシンプルなコンビネーションもウルフの攻撃力ならばとても強力な威力を発揮する。２発目のハイキックがカウンターで入れば６０を越えるダメージを相手に見舞うことができる。投げと打撃をうまく使いわけろ。

## ジャブ、ストレート ⓅⓅ

ジャブからストレートへのコンビネーション。いっけん地味だがつなぎに隙がなく、踏み込みながらパンチを出すのでリーチもありかなり使える技。下段、上段と攻撃をちらしながらこのコンビネーションを使え。カウンターで入った時はそのまま投げ技などにつながる。ライフの設定がノーマルの時などはこのジャブ、ストレートからのスプラッシュマウンテン、ダウン攻撃で試合が終わる。

## 1•2、アッパー ⓅⓅⓅ

ジャブ、ストレート、アッパーのコンビネーション。ストレートからアッパーにつなぐまで時間がかかるのでその間に反撃を受けることがある。相手に読まれないように使う必要がある。

# JEFFRY

**PROFILE**

**Name:JEFFRY McWILD Country:AUSTRALIA Sex:MALE Birthday:2/20 Age:36 Blood Type:A**
**Stature:183cm Weight:111kg B/W/H:121/93/97 Fighting Style:Pancratium**
**Job:Fisherman Hobby:Reggae Music**

ジェフリーの基本的戦術

ジェフリーが使うパンクラチオン、これは古代ローマ時代の格闘技であり、
その名を考古学史上に残すのみの現代西洋格闘技の基礎とでもいうべきものだ。
これは元来、打撃技と固め技と投げ技が一体となり、芸術の域にまで高められた格闘技である。
ジェフリーが使うそれはあくまで我流であるが、打撃技と投げ技のコンビネーションという点では
一致しているかもしれない。打撃でくるか投げでくるかを相手に悟らせず、
常に自分のペースに相手を巻きこむことで、スピードの遅さをカバーすることが大切になってくるだろう。

# JEFFRY

## スマッシュアッパー ⇘Ⓟ

踏みこむようにして打ちだすアッパー。しゃがんでいる相手にも有効な技だが、技が出るまで時間がかかるので、下段パンチなどで止められやすい。少し離れたところから出そう。

## バーティカルアッパー ⬊Ⓟ

下から突き上げるようなアッパー。しゃがみガードの相手には空振りすることが多い。カウンターでヒットし宙に浮いた相手には、後述のエルボーハンマーで追い討ちをかけられる。

## ダッシュエルボー ⇨⇨Ⓟ

相手のふところにダッシュしつつヒジ打ちを叩きこむ技。中段攻撃のうえリーチもあるので便利な技だが、技の前後ともに大きなスキがある。空振りは致命傷となるので注意しよう。

## トーキック ⇩Ⓚ

つま先で相手を蹴り上げる技。しゃがんだ相手にも当たるが、予想以上にリーチは短く使いにくい。ただし、もし当たったら後述のトーキックスプラッシュという大技のチャンスだ。

## ニーアタック ⇨Ⓚ

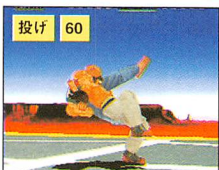
いわゆるヒザ蹴り。ジェフリーの技のなかでは、出るまでのスキが少なく使い勝手がいい技。また、ガードされても着地直後に投げを狙うと成功しやすい。覚えておこう。

## ジャンプハンマー （大ジャンプ上昇中）Ⓟ

大ジャンプの着地の瞬間に両手を振り下ろして打撃を与える。中段に属するがしゃがみガードに徹されると当たらない。あくまでもフェイント的に使っていくしかないだろう。

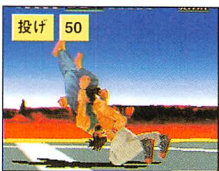
## ジャンピングナックル （大ジャンプ下降中）Ⓟ

大ジャンプの着地直後にパンチで打撃を与える技。ジャンプハンマーと同じく、しゃがみガードの相手にダメージは与えられないが、大きく相手を押すことができるため、スキは少ない。

## バックフリップ （近）Ⓟ＋Ⓖ

ジェフリーの基本投げで、相手を後ろに放り投げるもの。それほど遠くには投げないので、リングアウトを狙うのは難しい。自分も一緒にダウンするため、ダウン攻撃も狙えないだろう。

## バックブリーカー 🯅🯅Ⓟ＋Ⓖ

相手の背後からの投げ技。アーケード版では、この投げのあとにダウン攻撃（大）が入らないという現象があったが、サターン版は大丈夫。どんどん、お尻から跳んじゃって下さい。

## パワースラム （近）⇨Ⓟ

ダメージは少ないが、ジェフリーの投げ技の中ではもっともスキが小さく、ダウン攻撃も狙いやすい。相手の近くでスマッシュアッパーを打とうとすると、この技になることがある。

## ボディーリフト　(近) ⇦⇦Ⓟ

投げ　50 or 30

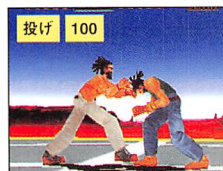
相手を持ちあげ放り投げる技。相手が上段攻撃を空振りすると、⇦Ⓟという操作でこの技が出る。また、捕まった相手がボタンを連打するとダメージが減ってしまうという欠点も持つ。

## スプラッシュマウンテン　(近) ⇘⬊Ⓟ+Ⓚ

投げ　100

これがないとジェフリーじゃない！　という感じの投げ技。コマンドが難しそうだが、意外と入力がゆっくりでも成功する。パンチを当ててからのパンチスプラッシュなら効果倍増だ。

## トーキック・スプラッシュ　⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

投げ　100

前出のトーキックが相手にヒットしたあとこのコマンドを入力すると、なぜかスプラッシュマウンテンが出る。うまく出ない人はトーキックのあと1拍おいて入力すると成功しやすい。

## アイアンクロー　⇩Ⓟ

下段投げ　50 or 30

しゃがんでいる相手の顔面をつかんで地面に叩きつける技。相手がボタンを連打するとダメージが減ってしまう。相手のそばでパンチを上下にうちわけているときに出ることがある。

## パワーボム　⇘Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下段投げ　80

しゃがんでいる相手を投げる技。ダメージが大きくぜひ狙いたいが、クイックフォワードから出そうとすると、ダッシュエルボーになる場合がある。正確なコマンド入力を心掛けよう。

## マシンガンニーリフト　⇩⇨Ⓚ

下段投げ　50

しゃがんだ相手の顔面にヒザ蹴りを3発入れる技で、精神的ダメージが大きい。よく失敗して中段キックになりがちだが、基本編で紹介した小ジャンプからの投げを狙うと成功しやすい。

## ダブルアッパー　⇘ⓅⓅ

中段B　20

中段B　20

アッパーパンチを連続で出す技。大きく前進するので、リングぎわに追い詰めた相手にダメ押しをするのに使えたりする。また、バーティカルアッパーがカウンターでヒットして相手が宙に浮いたときに、このダブルアッパーを出すと2発ともヒットする。モーションが大きく相手にスキを突かれやすそうだが、技のあとのスキは意外に小さい。使いどころを間違えなければ便利な技だ。

## エルボーアッパー　⇨⇨ⓅⓅ

中段　20

中段B　20

前出のダッシュエルボーのあとに、バーティカルアッパーをつなげる技。最初のエルボーが当たればアッパーが空振りする心配はない。ただし上のダブルアッパーとは逆に予想以上にスキが大きい技なので、出すタイミングには注意を要する。カウンターダメージを受けて宙に跳んだ相手に向かって出すのが、もっともリスクが少なく、かつ効果が大きい使いかたと言えよう。

# JEFFRY

## トーキックハンマー ⇩ⓀⓅ

トーキックを出したあと、両手を振り下ろすハンマーパンチを出す技。トーキック自体が空振りしやすい技の上、ハンマーが出るまでの時間も長いので簡単に防御されやすく、あまり使える技とは言えない。ただし、相手から少し離れた場所で最初のトーキックを "わざと" 空振りし、反撃にくる相手にハンマーを当てるという手はある。あくまでフェイント技なので乱用は禁物だが。

## エルボーハンマー ⇨⇦Ⓟ

ヒジ打ちを出した直後にハンマーパンチを出す技。ハンマーまでのスキがトーキックハンマーより大きいため、トーキックハンマーよりもさらにフェイント用の技という印象が強い。また、エルボーのリーチがダッシュエルボーよりも短いというのも使いにくい原因のひとつだろう。ただし技が出るまでのスピードは速いほうなので、相手のそばで奇襲攻撃的に出すと効果が高いだろう。

## ナックル・キック ⓅⓀ

パンチとキックの連続技。いわゆる基本コンビネーションで、ガード直後の反撃に最適なのはほかのキャラクターと同じだ。ただし、破壊力が並みではなく、両方当たるとダメージはなんと50。投げ技のパワースラムと変わらなくなってしまう。ジェフリーの場合ほかのキャラクターよりスピード面で劣っているので、こういった基本技をうまく使いこなすことが勝利への近道だ。

## ダブルナックル ⓅⓅ

パンチ2発のコンビネーション。たかがパンチだが、ダメージを合計するとほかのキャラクターのキック1発に相当する。だが上段攻撃の連続なので、しゃがんでかわされてしまうと危険きわまりない。どうせ連打するのなら、下の1、2、アッパーにしたほうが中段攻撃も含まれるだけマシかもしれない。ただしそうなると、ガードされた場合にスキができる。痛しかゆしというやつである。

## 1、2、アッパー ⓅⓅⓅ

パンチ2発に続けてアッパーを出す技。パンチ連打で中段混じりのコンビネーションになるので便利。ただし、上で説明したようにガードされるとスキだらけだ。覚悟して使おう。

## ア行

**アラキ【固有名詞】**
スタパ斉藤のアキラの呼び方。アラーキーではない。

**暗黒カゲ【固有名詞】**
新宿西口にスポット21に出没していた弧延落または肘打ち→流影脚によるリングアウト勝ちばかりを狙うカゲ使いのこと。間合いの取り方がうまく、地味な闘いかたのくせに異様に強いため、恐怖と嫌悪を込めてこう呼ばれる。<反対語>居酒屋カゲ

**いい加減にわかれ【罵倒語】**
連コイン野郎（後出参照）に使う言葉。怒りながらより、しょうがないやれやれという感じで発音されることが多い。

**いい感じに殺す【丁寧語】**
殺伐とした"殺す"という言葉を"いい感じ"で中和する。じつは"ぶっ殺す"という意気込みが込められている。<関連>ん〜いい感じ…いい感じに技がきまったときに使用。

**江古田コンボ【技】**
弾拳→地擂り弾→肘打ちのコンボ（パンチの順番は逆でも可）。この技で居酒屋カゲが東京江古田の大会を制したことから名付けられた。<関連>江古田コンボ'95…弾拳→地擂り弾→水車蹴りのコンボ。

**遠征【動名詞】**
遠くの街まで行って対戦してくること。収穫は多い。<例>「渋谷に遠征したけど、いまアソコは待ちが全盛だ」

**おやじラウの法則【定理】**
おやじプレイヤーはなぜかラウ、シュンを使いたがるという法則。愛着を感じるのか？

**俺の足はカミソリだぜ【名言】**
新宿ジャッキーの名ゼリフ。それだけスルドイと言いたかったのだろうが、大会になると刃こぼれする。<類似語>「俺はノミの心臓だぜ」

## カ行

**蒲田コンボ【技】**
Ⓟ、中段キックのコンボ。これで谷塚アキラが蒲田を制したことから命名された。<関連>蒲田コンボ２、蒲田コンボ３…発展形と最新版。

**極まる【形容詞】**
極限状態のこと（byスタパ斉藤）。<例>俺の極まって強まったアラキくんが……。

**交通事故【天災】**
おもにサマーソルトがまぐれ当たりしたときに使う。ダメージの程度によっては"大交通事故"とも呼ぶ。

**コンボ〜（〜コンボ）【技】**
オリジナルのコンビネーションをコンボ〜、〜コンボと呼ぶ。厳密にはコンボではないが、スポット21の常連は自分の開発した連続技をかたくなにそう呼ぶ。<例>コンボ池袋サラ…ⓅⓀから⇨ⓅⓀ。

## サ行

**サラりーまん【固有名詞】**
サラを使うサラリーマンのこと。

**サラリーマンラウ【固有名詞】**
ラウを使うサラリーマンをこう呼ぶ。<関連>おやじラウの法則

**四天王【尊敬語】**
セガＡＭ２研の強者集団。<特徴>①対戦するとケツの毛まで抜かれる。②名を上げたいストリートゲーマーが群がる。

**新宿ジャッキー【固有名詞】**
新宿の不良。気が向くとファミコン誌に原稿を書いたりする。<別称>①新宿さん。②羽田空港。<〜with東西南北>ファミ通のバーチャ大好きっ子集団。民俗性の違いから、昨年解散した。メンバーは谷塚アキラ（東）、居酒屋カゲ（南）、さいとうだいすけ（西、ジェフリー使い）、ブンブン丸（北、ウルフ使い）。

**地獄突き【技】**
アキラの槍下炮（⇦Ⓟ）連打。

**自殺【動名詞】**
闘ってもつまらない相手に対し、わざとリングアウト負けをすること。

**自動選択【技】**
ウルフで⇦Ⓟとコマンドを入れたとき、相手が立ちガードならボディースラム、しゃがみガードならソニックアッパーが出る。このように同一のコマンドだが状況によって違う技が出ることをこう言う。やられたとき"出た出た"というのが礼儀とされる。

**ジンクス【超常現象】**
テクニック以外で勝利を呼び込む錬金術の総称。<例>相手が口を半開きにしたとき、レバーをぐるぐる回転させ、相手の気を吸い取って練り、自分の力とする。

**〜スペシャル【技】**
コンボ〜と同じくオリジナルのコンビネーションのこと。<例>①常磐線スペシャル…ジェフリーで相手を浮かせてⓅ・Ⓟ、エルボーアッパー。②通天閣スペシャル…ジェフリーでⓅ、エルボーアッパーのコンビネーション。

**スポット21【地名】**
バーチャロイドの殿堂空間。新宿西口にある。

## タ行

**大会モード【動名詞】**
店舗大会などで用いられるモード。どんなチキンな闘いかたも許される。

**チキン野郎【罵倒語】**
相手の攻撃を待ちながら、勝とうとする野郎の総称。<特徴>①嫌われている。②対戦相手に筐体を叩かせる魔法を使う。③からまれやすい。<別称>待ち野郎

# VIRTUA SLANG of REMIX

**極めて狭い範囲で使われているスラングです。ムシ眼鏡でごらんください。一般市民の前で使って白い目で見られても、当方は一切関知いたしません。**

**超時空編集者【魔人】**
小社発行の『バーチャファイターマニアックス』、『バーチャファイター　セガサターン ファイティングマニュアル for NOVICE』、『同 for EXPERT』の担当編集者の正式名称。一緒に仕事をするライター、デザイナーを震撼させる男。既婚。詳細はファミコミ'95夏の号を参照。注：本書の編集者にはあらず。<生態>①イスでバク寝りが得意な名物男。②蹴られても起きない元気者。③いつも笑っている朗らかな男。④床に落ちてても気にしない。⑤時を超えて本を作るマジシャン。

**強まる【形容詞】**
強くなること（byスタパ斉藤）。<例>俺の強まったアラキくんが……。<反対語>弱まる

## ハ行

**葉重ね重ね【技】**
カゲのⓅⓀ、ⓅⓀのコンビネーション。居酒屋カゲが開発。動きの速さを最大限に活用しており、意外とよく当たると、近所でも大評判らしい。

**バーチャ【固有名詞・単位】**
①『バーチャファイター』及び『バーチャファイター２』の略称。セガサターン版でも応用される。ただし、『バーチャファイターリミックス』に限っては混乱を防ぐため、『リミックス』と呼称される場合が多い。②通貨単位。１バーチャは日本円で約100円に相当する。<関連>キャッシング〜…カードでキャッシングをして、バーチャをやりにいくこと。〜家計簿…バーチャのやり過ぎで破産しないためにつける家計簿。生活の知恵。〜めし…めしを食いに行くと見せかけて、バーチャをしにいくこと。ファミ通編集者のフェバリットホールド。

**バーチャルファイターX【固有名詞】**
ポパイかホットドッグプレスの車内釣り広告に登場。認知度が低かった時代の思い出である。

**バーチャロイド【固有名詞】**
小社単行本『マニアックス』担当デザイナーが言いだしっぺ。ぽやぽやしていたらセガに商標を取られてしまった。

**びっくり投げ【技】**
⇨⇨で接近していきなり投げること。

**ふわふわキック【技】**
パイの飛燕鷹蹴。さらに別名"カッコいいキック"。

## マ行

**もう１回いいっスか？【哀願】**
人差し指を立て、待っている人達に使う。礼儀正しい連コイン。

## ラ行

**ラーメン投げ【技】**
ラウの投げ技のこと。投げる時に「アイヤー」と叫ぶところからこうよばれる。<例>「アイヤー、ラーメンいっちょう」

**裡門ちゃん【罵倒語】**
狂ったように裡門頂肘を繰り返すアキラ使いのこと。成長すると裡門裡門と裡門投げを使い分けるヤナ野郎になる。悪い芽は早めに摘もう。

**連コイン野郎【罵倒語】**
負けても、席を立たずに続けて挑戦する野郎のこと。<例>「何だよ、この連コイン野郎、いい加減にわかれよ！」

# KAGE

**PROFILE**

**Name:KAGE-MARU Country:JAPAN Sex:MALE Birthday:6/6 Age:22 Blood Type:B**
**Stature:173cm Weight:64kg B/W/H:100/88/90 Fighting Style:Jyu-Jyutu**
**Job:Ninja Hobby:Mahjong**

カゲの基本的戦術

カゲが使う"葉隠流柔術"は実在の格闘技ではないが、戦国時代の忍者が素手で闘うための体術を
編みだしていたのは歴史上の事実である。こういった忍者の闘いかたというとヒット・アンド・アウェイが基本。
相手を倒すことももちろんだが、自分が生きて逃げのびることまで考慮に入れた戦いかただ。
カゲの技に、遠くから急接近して攻撃するものや、相手を遠くに投げ飛ばすものが多いのは、
そういう理由によるものだろう。つまりカゲの基本戦術は、リングアウト狙いでいくのが正しい。
無理してKOを狙っても、一発の打撃力に劣るカゲでは難しい。リングアウトでも勝ちは勝ち。
そう開き直って修羅の道を歩むべきかもしれない。

# KAGE

## 肘打ち（ひじうち） ⇨Ⓟ

おなじみヒジ打ち。カゲの場合、技が出るまでのスピードが大変速く、相手の攻撃を止めるのには最適の技である。上段パンチ下段パンチと折り混ぜて使っていくとさらに効果が高い。

## 浮身膝蹴り（ふしんひざげり） ⬇⇨Ⓚ

小さくジャンプしながら出すヒザ蹴り。ほぼ真上に跳び上がるので、ただしゃがんでいるだけの相手には当たらない。使うチャンスは、相手が上段攻撃を空振りしたときぐらいだろう。

## 旋風蹴り（せんぷうげり） ⇦⇦Ⓚ

バク転しながら出す蹴り。相手が突っ込んでくるのを先読みして、技を出しておくのが基本の使いかただ。ガードボタンを押しながらでもコマンド入力が可能なのも覚えておこう。

## 葉裏霞（はうらがすみ） Ⓟ＋Ⓖ

相手を背後から投げる技。カゲはダウン攻撃を仕掛けたとき、相手の後ろを取れる場合がよくあるので、使用頻度はわりと高い。反射的にコマンド入力ができるようになろう。

## 刀霞（かたながすみ） （近） Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

自分が立っている状態でないと決まらない投げ技。ダメージもとくに大きくはないのだが、カッコいいので使うプレイヤーは多い。ダウン攻撃を回避されたあとに使うと成功率が高い。

## 旋蹴り（つむじげり） ⬇Ⓚ＋Ⓖ

下から伸び上げる蹴り。パイやラウの腿登裏旋脚と似ているが、コマンドはこちらのほうが簡単。中段に属するが、相手がしゃがんでいる場合、手を出してくれないと当たらない。

## 水車蹴り（すいしゃげり） ⇖Ⓚ

威力が大きいサマーソルトキック。しゃがんでいる相手のガードを外す効果もあるが、技のあとのスキは極大。とくに真上に跳んで落ちてくるので、空振り後は反撃され放題である。

## 太刀（たいとう） （近） Ⓟ＋Ⓖ

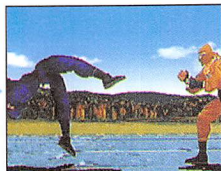
カゲの持つ投げ技では、もっともダメージが大きい基本投げ。しかし、カゲの場合リングアウト勝ちを狙うパターンが多いので、どうせ投げるなら後述の弧延落を使ったほうがいい。

## 弧延落（こえんらく） （近） ⇦Ⓟ

相手を遠く後ろに投げ飛ばす投げ技。空中の相手には、水車蹴りや後述の散弾裏蹴り、流影脚、雷龍飛翔脚などが当たる。メリットは大きいので、積極的に狙っていきたい技だ。

## 影霞（かげがすみ） （近） ⇦⇨Ⓟ

こちらも、刀霞と同じく成功しにくいわりにカッコいいので使ってみたい技だ。ダウン攻撃を回避されたときが狙い目で、失敗した場合にも肘打ちか弧延落が出てくれることが多い。

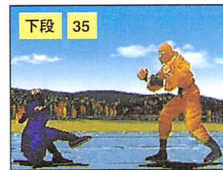
## 旋風隠蹴(せんぷういんしゅう) ⇘ ⇘ Ⓚ

普通のバク転の直後に旋風蹴りを出す技。普通ならわざわざ追ってきて当たってくれることはまずないが、カゲの場合、小刻みな攻撃とフットワークで相手を挑発し、心理的に追いかけたくなるようにしむけることが可能だ。なかなか高度なテクニックであるが、カゲ使いなら一度は挑戦してみたい技だろう。ただし、この技が当たる状況なら、旋風蹴りのほうが楽だという話もある。

## 流影脚(りゅうえいきゃく) ⇨ ⇨ Ⓚ

遠間から出す下段蹴り。リーチが長いのはいいがスキが大きく、ガードされたら終わりだと思ったほうがいい。奇襲攻撃以外の使い道としては、弧延落で投げた相手や旋蹴りでふっとんだ相手が、地面でバウンドするタイミングに合わせて出すという方法がある。下手にダウン攻撃を仕掛けるよりも、流影脚の追い討ちダメージが"確実に"入る。よく練習しておこう。

## 回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく) ⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨ Ⓚ

前転のあと足払いを出す技。技が出ないという人は、キックボタンを心持ち遅めに押すと成功しやすい。単発で使って相手が反射的に下段ガードしてしまうようになったら、ただの前転（⇦ ⇙ ⇩ ⇘ ⇨）から大ジャンプキック1（ジャンプと同時にⓀ）を出して蹴り倒そう。ちょっと卑怯だが、リング際でダウンした相手の起き上がりに重ねて、押し出しを狙うという戦法もある。

## 後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく) ⇨ ⇘ ⇩ ⇙ ⇦ Ⓚ

後転のあと足払いを出す技。前転地擂り脚と同じく、技が出ない人はキックボタンを遅めに押すこと。この技を効果的に使うことは難しいが、まったく使えない技ではない。パンチ連打などで突進してくる相手には、わりとよくヒットする。ただしリーチの長い下段攻撃で止められてしまうことも多い。この技で蹴りとばした相手に、さらに流影脚が当たることも覚えておこう。

## 雷龍飛翔脚(らいりゅうひしょうきゃく) ⇨ ⇨ Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

上段強攻撃に属し、立ちガードしている相手を吹き飛ばす効果がある。ただし、しゃがみガードで防がれた場合が問題で、スキの大きさは天下一品。運が悪いと、しゃがんだ相手の頭上はるかを跳び越えて、そのままリングアウトしてしまうことだってある。相手の後転起き上がりに重ねて出すか、弧延落で投げられて空中にいる相手に当てるのぐらいが、有効な使用方法である。

# KAGE

## 落葉旋風弾（らくようせんぷうだん）（遠距離から）⬋Ⓚ

これは、ちょっと特殊な技でカゲ独特の物である。コマンドは大ジャンプキック1（ジャンプと同時にⓀ）と同じだが、相手の距離が遠いとき（ダウン攻撃が届かないギリギリの距離が目安）に限りこの落葉旋風弾が出るのだ。具体的には、旋蹴りや水車蹴りなどのキック系の攻撃で相手がダウンしたあと1回バク転して待ち、相手が後転起き以外で起きたらちょうど命中する位置になる

## 葉重ね（はがさね） ⓅⓀ

もちろん相手の攻撃をガードしてからの反撃技。とくにカゲの場合、す速い動きが身上なので成功率も高い。とはいえ、この技のダメージは大変少ないので、一部のスキが大きい技に関しては、水車蹴りや大ジャンプキック1（ジャンプと同時にⓀ）を狙ったほうが効果が高い場合もある。ちなみに、この葉重ねで相手をダウンさせたあとは、流影脚の追い討ちが当たる。

## 烈掌（れっしょう） ⓅⓅ

パンチ2発のコンビネーション。技の前後ともにスキが少ないため使い勝手はいい。とくに途中でヒジ打ちを混ぜていけば、しゃがんでかわそうとする相手を封じることができる。そして相手がうかつにしゃがめなくなったところで、いきなり近づいて投げを狙ったり、なかなか当てる機会がない雷龍飛翔脚を出す。こういった心理戦こそが、カゲを使う上での醍醐味と言えるだろう。

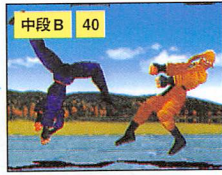
## 烈掌脚（れっしょうきゃく） ⓅⓅⓀ

反撃技として使い勝手がいいのは、葉重ねと同じ。こちらはさらに、相手を押すという意味もある。最後の蹴りをかわされた場合スキが大きいが、あたれば流影脚の追い討ちが可能。

## 散弾撃（さんだんげき） ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。相手が初心者ならこの連発だけで勝てるし、ある程度慣れた相手でも、このスピードにつけこむのは難しいだろう。途中に下段攻撃をはさめば完璧。

## 散弾裏蹴り（さんだんうらげり） ⓅⓅⓅⓀ （⇨⇨ⓅⓅⓅⓀ）

## 散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく） ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ

## コンボ始動ジャブからのコンビネーション (近) ⇨⇨Ⓟ……

| 技名 | コマンド | ダメージ |
|---|---|---|
| 弾拳（だんけん） | ⇨⇨Ⓟ | 12 |
| 葉重ね（はがさね） | ⇨⇨ⓅⓀ | 12+30 |
| 烈掌（れっしょう） | ⇨⇨ⓅⓅ | 12+12 |
| 烈掌脚（れっしょうきゃく） | ⇨⇨ⓅⓅⓀ | 12+12+30 |
| 散弾撃（さんだんげき） | ⇨⇨ⓅⓅⓅ | 12+12+12 |
| 散弾裏蹴り（さんだんうらげり） | ⇨⇨ⓅⓅⓅⓀ | 12+12+12+30 |

### ⓅⓅⓅⓀ

散弾裏蹴りはすべて上段攻撃のコンビネーションだ。カゲのスピードがいかに速いといっても、さすがに全部上段攻撃だとかわされないほうがおかしい。こちらの攻撃を待ち受けてるような相手には、出さないほうが無難である。もっとも有効な使用タイミングは、弧延落で相手を跳ばしたとき。タイミングを合わせて出せば、散弾裏蹴りは全部当たる。リングアウトを狙っていこう。

### ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ

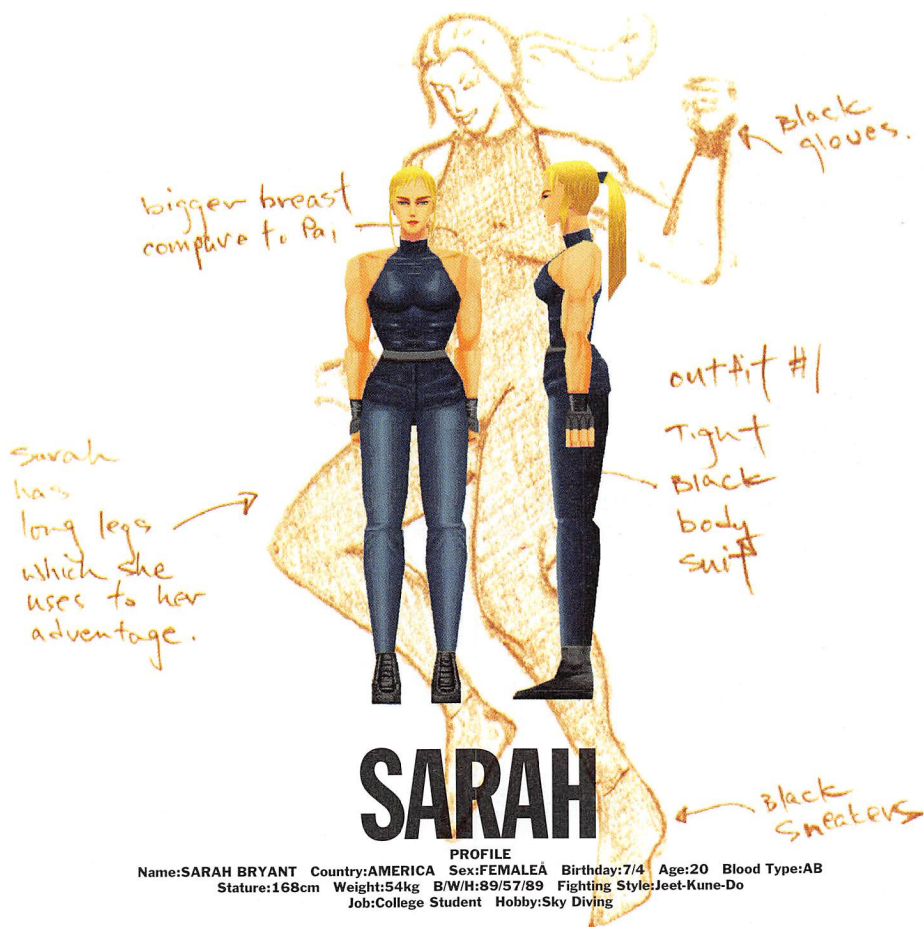
散弾風神脚はパンチ3発のあとバク転キックをつなげる技だ。スキが少ないので、使い勝手はいいはずだ。とくに対コンピューター戦では威力を発揮するだろう。ただし対人戦の場合、カゲと闘うと相手はしゃがみがちになるため、これでダメージを与えるのは難しい。あくまで牽制用に使って、間合いを詰めようとする相手にカウンターを当てるつもりで旋蹴りなどを出すといい。

### ⇨⇨Ⓟ

カゲの場合、このコンボ始動ジャブからのコンビネーションは通常のコンビネーションと見た目はまったく変わらない。そのため技の名前も同じなのだが、ダメージやスピードといった細かい性能は微妙に違う。具体的には、ダメージが多少増えるかわりに技のスキが通常より大きくなるのだ。だが、弧延落で投げた相手にしか使わないのなら、どちらでも同じ。出しやすいほうを使おう。

# SARAH

**PROFILE**

**Name:SARAH BRYANT　Country:AMERICA　Sex:FEMALEÅ　Birthday:7/4　Age:20　Blood Type:AB**
**Stature:168cm　Weight:54kg　B/W/H:89/57/89　Fighting Style:Jeet-Kune-Do**
**Job:College Student　Hobby:Sky Diving**

サラの基本的戦術

サラの流派である截拳道は、コンビネーションによる細かい打撃の積み重ねを基本戦法としている。
それはゲームにおいても同じことで、スピードの速い技をどれだけ効率的につなげられるかで勝敗が決まる。
サラの場合、ガードされるとスキが大きいヒザ蹴り系の攻撃が多いが、通常のパンチやキックを
つなげていくことで相手の反撃を封じていける。また、守りに回った敵にいきなり接近し
投げてしまうといった、フェイント的な技の組み立てをすると勝率がぐんと上がってくるだろう。
スピードの面でも打撃力の面でもトップクラスの能力を持つキャラクターなので、ぜひ最強の座を狙ってみてほしい。

# SARAH

## ライジングエルボー ⇨Ⓟ

スピードの速いヒジ打ち。速さだけ見れば、ウルフやジェフリーの通常パンチと変わらない。ただし1発のダメージは少なく、カウンターで当たっても相手がダウンすることはない。

## ライジングニー ⬇⇨Ⓚ

やや上方に向かって、跳び上がるようにして出すヒザ蹴り。ダメージがかなり大きい技だ。相手の攻撃をしゃがんでかわしたあとにニーキックを出そうとすると、これが出ることが多い。

## トーキック ⇩Ⓚ

つま先で蹴り上げる技。単発で使うと、多少リーチが短いのが気になる。後述のトーキックサイドと折り混ぜて使えば、相手にかなりのプレッシャーを与えることができる。

## ジャックナイフキック ⇘Ⓚ

少し前方に高く蹴り上げるトーキックと思えばいい。これもスピードがありスキが少ないいい技だ。相手が至近距離にいる場合は、サマーソルトよりこっちを出したほうがいい。

## エスケープ・ロールキック ⇖⇖Ⓚ

連続バク転の2回目の回転中にキックを出す技。ほかのキャラクターでも説明したとおり、まず当たるものではない。時間切れを狙って逃げるとき、保険として出しておくと吉。

## ニーキック ⇨Ⓚ

通常のヒザ蹴り。これもスピードが速く、技のあとのスキも少ない。なにか別の技のあとに続けて出すと、ガード後に反撃しようとする相手に高確率でヒットする。使い勝手はいい。

## ダッシュニー ⇨⇨Ⓚ

前方に大きくダッシュしてから出すヒザ蹴り。技が出るまでのスピードが速いのと、相手を押しだす効果があるのが特徴。リング際に追い詰めたら、すかさずダッシュニーだ。

## サマーソルトキック ⇖Ⓚ

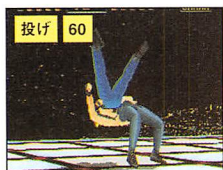
ものすごく性能がいい宙返りキック。スピードが速く、ダメージが大きく、技のあとのスキが少ないと、三拍子そろった技だ。適当に単発で出していても、効果は高いことだろう。

## レッグスライサー ⬇Ⓚ+Ⓖ

相手の下半身を突くような攻撃。カウンターで当たればダウンも奪える。ただしスカされた場合、異常にスキが大きく、下段投げや中段攻撃の入れ放題となる。乱発するのは禁物だ。

## フロントスープレックス (近)Ⓟ+Ⓖ

サラの通常投げ。相手に抱きついて投げる。だからというわけでもないだろうが、この技の成功率はかなり高い。す速いフットワークで相手のふところに飛びこみ、すかさずⓅ+Ⓖだ。

## バックドロップ　Ⓟ＋Ⓖ

相手の背後を取ったときの投げ技。サラはスピードが速いキャラクターなので、相手のスキを見逃さなければ十分狙っていくことができる。プレイヤー自身がチャンスを見逃さないように。

## ネックブリーカー　(近) ⇨⇨Ⓟ

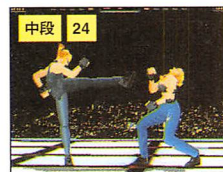
前にダッシュしながら出すためか間合いが1.8メートルもある投げ技。相手が起き上がるタイミングに合わせると、かなり高い確率で決めることができる。積極的に狙おう。

## ダブルジョイントバット　⇨ⓅⓀ

ヒジ打ちからヒザ蹴りコンビネーション。単発のヒジ、ヒザ、または後述のパンチ･ハイキックに続けて出すと、反撃しようとする相手にカウンターで決まる。また、この技のガードに成功した相手は、着地後すぐに投げを狙ってくることが多い。それを先読みして、連続で⇨ⓅⓀのコマンドを入力していれば、投げコマンドの入力によってガードが解けた相手にヒットするだろう。

## ダブルステップニー　⇨Ⓚ⇖Ⓚ

ヒザ蹴りを2連発する技。最初のヒザは、通常のニーキックと区別がつかないため、投げやほかの技を狙おうとする相手に2発目がヒットする。ただし、1発目のヒザ蹴りと比べて、2発目はスキも大きく射程距離もいくぶん短いようだ。もし1発目を空振りしたときに、技を出すことを読まれて相手に待たれた場合には、相当大きな攻撃チャンスを与えることになるだろう。乱用は避けよう。

## トーキックサイド　⇩ⓀⓀ

前出のトーキックの直後にサイドキックを出す技。技と技のつなぎが短いので、トーキックが当たれば、まず間違いなくサイドキックのほうもヒットする。またトーキックをわざと空振りさせて、手を出そうとした相手にサイドキックを当てるという戦法もある。中段攻撃の連続なので、相手がガードに徹していてもリスクが少ない技だと言えよう。ただし両方とも空振りすると悲惨。

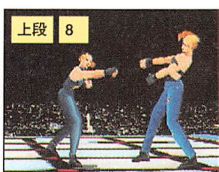
## イリュージョンキック　⬊ⓀⓀ

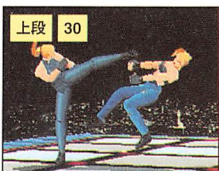
中段キックを連発する技。１発目が当たれば、ほぼ間違いなく2発目もヒットする。ただし技のあとのスキが大きいので、空振りした場合には相手の反撃を覚悟する必要があるだろう。トーキックサイドと似た性格の技のようだが、踏みこみながら攻撃するトーキックサイドと比べ、その場で蹴りを連発するイリュージョンキックはリーチの面で不利だ。あまり使うことはないだろう。

# SARAH

## ミラージュキック ⬋ⓀⓀⓀ

イリュージョンキックにさらに上段キックを加えたもの。相手が軽量級（サラ、パイ、カゲ）だと、3発めが空振りしてしまう場合もある。技のスキ自体は少ないが、乱用は控えよう。

## ハイキック・ストレート ⓀⓅ

普通はコンビネーションといえば、パンチのあとにキックを出すものがほとんどだが、このハイキックストレートは珍しくキックから入るコンビネーションになっている。しかも最初のキックは、通常のハイキックと区別がつかないため、キックをかわして反撃しようとする相手にパンチが当たる。これが決まったら、ダブルジョイントバットやサマーソルトキックを狙ってみよう。

## パンチハイキック ⓅⓀ

こちらは通常のパンチとキックのコンビネーション。ガード後の反撃技として使えるのももちろんだが、技のあとのスキが予想以上に短いのを利用して、牽制技として使うことができる。まずパンチハイキックを相手にガードさせたあと、すかさずダブルジョイントバットを出そう。パンチハイキックのあとの反撃を狙う相手が、おもしろいようにヒザを喰らってくれるはずだ。

## パンチサイドキック Ⓟ⇩Ⓚ

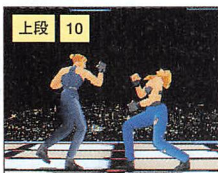
はっきり言ってしまうが、この技を出すメリットは実質的に何もない。わざわざ✚ボタンのコマンド入力まで必要とするクセに、出る技は単なる上段の2段攻撃。しかもパンチハイキックと比べると、ダメージ、技が出るスピードが同じで、技のあとのスキにいたってはこちらのほうが大きいのだ。ただし、この技を狙って決めるとわりと玄人っぽい感じがするのは確かかもしれない。

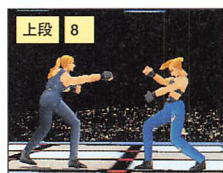
## ジャブ、ストレート ⓅⓅ

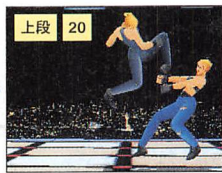
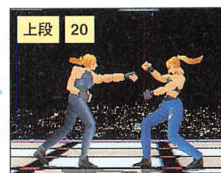
パンチ2連打のコンビネーション。まあ速いだけがとりえの技だが、パンチ投げを狙うにはその速さが大きな意味を持ってくる。しかも、サラには間合い1.8メートルの投げ技、ネックブリーカーがある。ジャブ、ストレートで相手との距離が少し開いたとしても、時間的にも距離的にも十分投げを狙う余裕が存在するのだ。後述の長いコンボを混ぜつつ、積極的に攻めていこう。

## ダブルパンチスナップキック ⓅⓅⓀ

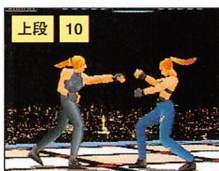
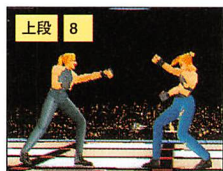
パンチ2発からキックにつなぐ技。ガード後の反撃技としても使える。また、リング際でダウンした相手の起き上がりに重ねて使うと、起き上がろうとする相手がそのまま押しだされる。

## フラッシュピストンパンチ ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。使いかたはパンチハイキックと変わらない。ただ、3発めが上段攻撃のショートアッパーとなるため、リーチがかなり短くなるのに注意しよう。

## フラッシュピストンパンチ ⓅⓅ⇧

ⓅⓅ⇧とパンチボタンを2回しか押してないのに、3発パンチが出る不思議な技。しかも最後の1発が、なぜかストレートパンチになり、技のスピードも速く、スキも少なくなる。

## コンボ・ライジングニー ⓅⓅⓅⓀ

このコンボライジングニーは、大変性能がいいコンビネーションだ。まずコマンド入力が簡単、スピードが速い。そしてⓅⓅⓅⓀの基本コンビネーションなのに、中段攻撃を含むため回避される確率が低い。以上のようにいいことずくめだ。ただし、マイナス要因がまったくないわけではない。回避される確率が低いとはいっても、その確率はゼロではない。考えなしに適当な間合いで出していたら、当然空振りすることも多くなる。また、単調にワンパターンの攻撃を繰り返していると、相手が先を読んでステップバックで回避してしまうこともある。もしそうなったら、着地にタイミングを合わせてとりあえずパンチを出そう。相手が投げを狙っていた場合には回避できるし、打撃技を入れようとしていた場合にも、ある程度は止めることができるだろう。

# SARAH

## コンボ・サマーソルト ⓅⓅ⇦Ⓚ

## コンボ・ライジングキック ⓅⓅ⇧Ⓚ

## コンボ始動ジャブからのコンビネーション (近) ⇨⇨Ⓟ……

| 技名 | コマンド | ダメージ |
|---|---|---|
| ストレート | ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ | 12 |
| ストレート・キック | ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓀ | 12+30 |
| ダブル・ジャブ | ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ | 12+12 |
| ジャブ・ストレート・キック | ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ | 12+12+30 |
| トリプルパンチ | ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ | 12+12+12 |
| コンボ・バックスピンキック | ⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ | 12+12+12+30 |

### ⓅⓅ⇦Ⓚ

コンボサマーソルトキックは、これ以外にもⓅⓅⓅ⇦Ⓚのコマンドで出すことができる。技の性能はどちらも変わりはないが、入力に必要な手間が少ないほうが実戦の役に立つだろう。両方試してみて、より入力しやすいほうを選べばいい。この技は最後のキックがサマーソルトキックになるので、スキが少ない技になっている。わりと適当に出していても成功するので、コマンドを正確に入力できるようになれば大丈夫だ。

### ⓅⓅ⇧Ⓚ

コンボライジングキックは、別名"コンボバレリーナキック"と呼ばれている、優雅なモーションの技だ。つま先をのばしてフワリと飛んでいるようなキックでフィニッシュするコンビネーションだが、見た目どおり技のダメージはそれほどでもない。技のあとのスキもかなり大きいし、なにより上段攻撃なのが痛い。相手がしゃがみガードに徹すると完全に空振りしてしまうからだ。本当にここぞというときにだけ使うように。

### ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ……

サラのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、上の6つになる。パイの場合と同じく、通常のコンビネーションよりもスピードは遅いがダメージは大きい。しかし、サラの場合はコンボサマーソルトというダメージが大きく、しかもスピードが速い技が存在する。わざわざこんな使いにくいコンビネーションを出す必要はないだろう。相手が見たことのない技を出して感心させたいというなら、まあ話は別だが……。

# It proclaims the REMIX #2

## CPUは手強くなった？

**どの格闘ゲームでも言えることだが、対人戦とCPU戦では闘いかたの基本がまったく違う。ある一定のプログラムにそって動くCPUキャラクターのパターンを見つけることが、対CPU戦を勝ち抜く第一歩なのだ。ここでは、前作とパターンがいくらか変化した『リミックス』での闘いかたを解説しよう。**

## 全CPUキャラクター共通パターン

CPU戦では通常プレイヤーが使える8人に加え、最終ステージに登場するデュラルの計9人と闘わなくてはならない。これらの敵は、それぞれ個性ある攻撃パターンを持つが、一部の行動が共通している。ここに共通パターンを3つほど上げたので参考にしてほしい。ただし、これはあくまで原則的なもので、完全な勝利パターンではない。また、デュラルはダウン攻撃に失敗すると確実に投げにくる。あわてて反撃に出ず、投げ技をかわしてからにしよう。キャラクターごとの詳しい攻略は、P75からのCPU攻略を見てほしい。

### 1.プレイヤーがしゃがむと中段キックを出す。

■比較的近い距離でプレイヤーがしゃがむそぶりを見せると、高い確率で中段キックを出してくる。ガードしてⓅⓀコンビネーションなどを使えば、ほぼ間違いなくコンピューターのダウンをうばえるだろう。

### 2.CPUは攻撃されれば反撃しようとする

■CPUの特徴として、攻撃を受けるとすぐに反撃を試みるというのがある。そのとき出す技は、ある程度キャラクターごとに決まっているので、プレイヤーはそれに合わせてカウンターを取ることが可能なのだ。

### 3.起き上がりはプレイヤーの位置で決まる

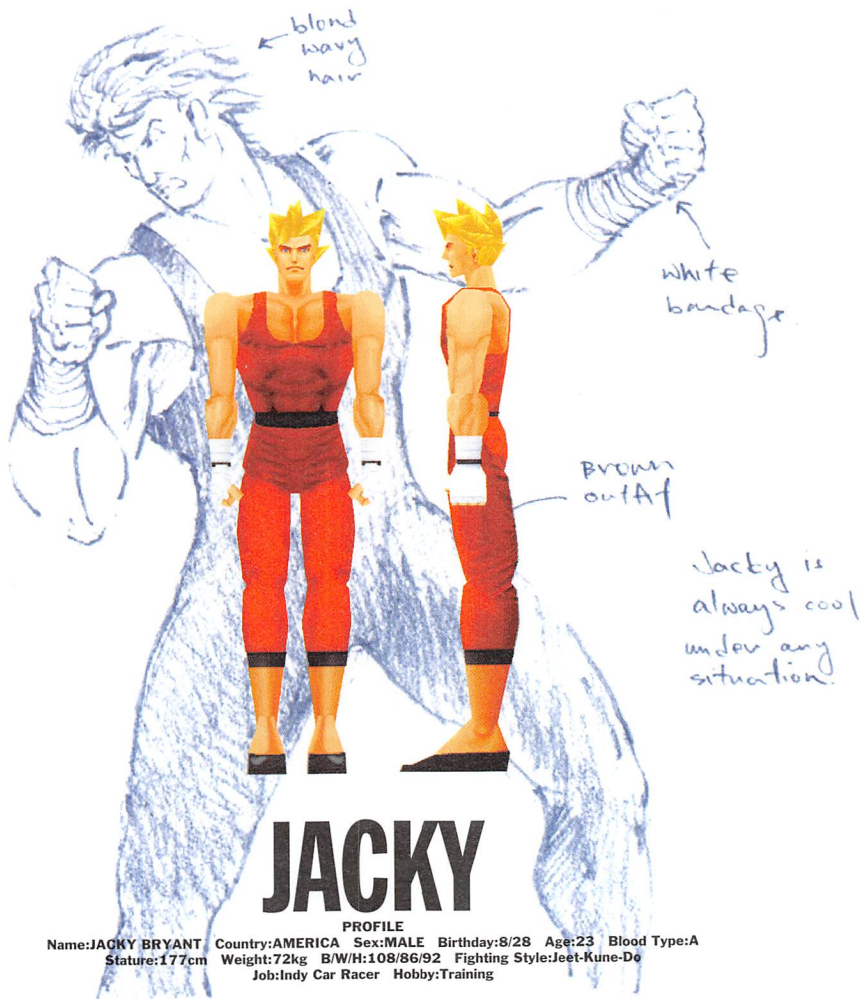
■ダウンしたCPUの起き上がりに注意してみよう。原則的に、プレイヤーが立っていたら下段蹴り起き、しゃがんでいたら上段蹴り起き、離れていたら通常起きをする。有利な起き上がりを誘ってみよう。

## ランキングモードで高得点を取る秘密

ランキングモードの得点基準についてはP7で少し触れたが、ここでもう少しおさらいしておこう。判定される要素は、どのステージまでクリアしたか？　どのくらいのタイムでクリアしたか？　どれだけ多彩な技を使ったか？　そして、どれだけ圧倒的に（体力差をつけて）勝ったか？　の以上4つだ。このなかでとくに大切なのが、クリアステージと相手との残り体力差。デュラルまで倒すことができれば得点は大幅にアップするし、エクセレント勝ちの数は総合点に大きく影響する。クリアタイムを縮めようといくら頑張っても、デュラルに負ければクリアしてないことになってしまうため、総合点には反映されないのだ。まずは確実に体力を残し、絶対負けないこと。それが肝心だ。そして余裕があったら、技術点が高い技を狙っていこう。ただし、1度使った技は2度目以降技術点の加算はない。また、以降のステージでは半分の点数になってしまう。覚えておこう。

# JACKY

PROFILE

Name:JACKY BRYANT　Country:AMERICA　Sex:MALE　Birthday:8/28　Age:23　Blood Type:A
Stature:177cm　Weight:72kg　B/W/H:108/86/92　Fighting Style:Jeet-Kune-Do
Job:Indy Car Racer　Hobby:Training

ジャッキーの基本的戦術

ジャッキーもまた、妹サラと同じ截拳道の使い手だが、サラがスピード優先のコンビネーションを主体とするのに対し、
ジャッキーの場合、同じコンビネーションでも上中下の打ち分けを重視したものとなる。
ジャッキーの技を見ていると、同じパンチからさまざまな技に変化する系統の物が多く、
変幻自在に相手のスキを突き裏をかく、頭脳プレイが要求されるキャラクターといえよう。
ただし、相手の読みの腕がジャッキーのそれを上回る場合、攻撃のすべてが裏目に出て残敗という事態になりかねない。
計算ずくの頭脳プレイに溺れず、ときには相手の意表を突く奇襲戦法も使いこなす柔軟さが欲しいところだ。

# JACKY

## スピニングバックナックル ⇦Ⓟ

クルリと振り向いて裏拳を叩きこむ技。あのアジャコングの得意技と同じものだ。単発だと技のあとのスキが気になるが、このあとにさまざまな技をつなぐことができる。

## スラントバックナックル ⇙Ⓟ

しゃがみながら出す下段裏拳。こちらのほうも、いろいろな技につなぐことができる。ただし、単発で出した場合のスキは、かなり大きくなるので注意しなくてはならないだろう。

## ライジングエルボー ⇨Ⓟ

いわゆるヒジ打ち。ジャッキーの場合、この技を組みこんだコンビネーションが多いので、単発で使うことは少ない。ちなみに、これを当てた直後は、後述のネックブリーカーが入る。

## ニーキック ⇨Ⓚ

相手の攻撃をガードしたあとの反撃技としても使えるヒザ蹴り。これがカウンターで入ると、空中の相手にさらにサマーソルトキックを当てることができる。ぜひ会得してほしい技だ。

## トーキック ⇩Ⓚ

前進しない蹴り上げ。これを使うくらいなら、後述のダッシュハンマーキックを使ったほうがいい。間合いを見切った上で、相手の攻撃を誘うための牽制技として使うのならオーケー。

## トーキックB (近) ⇘Ⓚ

こちらは相手と密着しているときにだけ出る、違うコマンドのトーキック。中段キックのつもりで、この技が出てしまった人もいるかもしれない。後述のトーキックサイドも参照のこと。

## サマーソルトキック ⇖Ⓚ

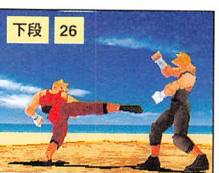
宙がえりキック。技のスキに関しては、サラのサマーソルトとカゲの水車蹴りとの中間程度。乱用は禁物だが、比較的使いやすい技になる。相手が空中に飛んだら積極的に狙おう。

## ダッシュハンマーキック ⇨⇨Ⓚ

ジャッキーの強力な得意技。技が出るまでのスキは短く、たいていの攻撃に対して打ち勝つことができる。完全にスカされない限り、これ一本でいける。とりあえずこれを覚えよう。

## スピニングキック Ⓚ+Ⓖ

ラウやパイの旋風牙に似た技。使いかたもそんなに変わりはなく、相手が突進してくるところや、起き上がりに重ねて出すとよく当たる。喰らった相手は精神的ダメージが大きいだろう。

## レッグスライサー ⬇Ⓚ+Ⓖ

相手の足元を突き刺すように出す、射程距離の長い下段攻撃。使い勝手はいいが、空振りした場合のスキは大きい。あと一撃で倒せる、というときに出すと効果が大きいだろう。

## エスケープ・ロールキック　⇖⇖Ⓚ

バク転で逃げると見せかけて、蹴りを放つ技。ちょっとしたフェイント技だが、実戦で引っ掛かるやつは1万人にひとりくらいしかいないだろう。おそらく一生使わない技だ。

## ノーザンライトボム　(近) Ⓟ+Ⓖ

ジャッキーの基本投げ。妹のサラほどではないが、かなり投げやすい部類に入る。技が決まったあと、ジャッキー自身もダウンしてしまうのでダウン攻撃は狙わないほうが無難だ。

## フェースクラッシャー　(背後)Ⓟ+Ⓖ

相手の背後から投げる技。たいていのジャッキー使いは、相手の背中を見るとダッシュハンマーキックを反射的に出してしまう。たまに、この技をかけられると精神的ダメージは大きい。

## ネックブリーカー　(近) ⇨⇨Ⓟ

サラの同名の投げと同じもの。大きく踏みこんで投げるため、場合によっては自爆リングアウトの可能性もある。仕掛ける場所とタイミングは、よく考えなくてはならない。

## トーキックサイド　(近) ⇘ⓀⓀ

前出のトーキックBからのコンビネーション。間合いが近くないと出ないという条件があるため、狙って出すことは難しいだろう。だいたいこの間合いに入っているなら、すなおにノーザンライトボムを狙ったほうが効率がいい。それでもやってみたいという人に、ちょっとしたコツを教えよう。コマンド入力を⇩⇘ⓀⓀとすると、成功率が少し上がる。試してみてほしい。

## ダブルスピンナックル　⇦ⓅⓅ

裏拳をす速く連続して出す技。上段系のコンビネーションなので、回避された場合を考えるとちょっと恐い。スピードがある技なので、そうそう反応されることはないが、念を入れてすぐにほかの技につないだほうがいい。相手の強さにもよるが、ダッシュハンマーキックかエルボースピンキックあたりを出しておけば大丈夫だろう。しゃがんだ相手を撃沈してくれるはずだ。

## スピニングアームキック　⇦ⓅⓀ

裏拳のあとに回し蹴りを出す技。技と技のつなぎの時間が長く、裏拳が相手にヒットしても、そのあとのキックに対してのガードが間に合ってしまう。ここは、まともに当てていくのではなく、単発のスピニングバックナックルに見せかけてキック部分を相手に当てるつもりで出すといい。最初のバックナックルを目の前で空振りして、相手が反撃しようとしたところにキックを当てよう。

# JACKY

## スピニングロースピンキック　⇦Ⓟ⇩Ⓚ

裏拳からのコンビネーションその3。上段のバックナックルのあと、下段回し蹴りを出す技だ。最初のバックナックルにす速く反応して、しゃがんで投げを狙おうとする相手にヒットする。ある程度の上級者に対しても有効な技だろう。むしろ、パンチボタンをただ連打する初心者プレイヤーに止められやすい。そういう相手には、迷わずダッシュハンマーキックだ。

## スラントロースピンキック　⇖Ⓟ⇩Ⓚ

今度は下段裏拳からのコンビネーション。下段裏拳、下段回し蹴りと続く技だ。この技を成功させるコツは、いかに単発スラントバックナックルからの連続技を使いこなせるかにかかっている。単発スラントからダッシュハンマーキック、単発スラントからノーザンライトボムといった組みあわせで攻めていき、相手がどう守ればいいか混乱したところでこの技を決める。これがベストだ。

## エルボスピンキック　⇨ⓅⓀ

ダッシュハンマーキックに並ぶジャッキーの得意技。相手の下段蹴り起きをガードした直後、なにか大技をスカした直後などに出すと、ほぼ100パーセント決まる。もちろん普通に使っても、中段コンビネーションなので使いやすい。ただし、難点がひとつ。体重が軽いパイとサラに対して使うと、最初のエルボーで後ろに吹き飛ばしてしまうためスピンキックが空振りしてしまうのだ。

## ダブルスピニングキック　ⓀⓀ

回し蹴りを連続して出す技。たいした技ではないように思えるが、じつは2発めのキックが中段攻撃になっているのだ。1発めのキックをしゃがんで回避して、ラッキーとか思ってる相手に無情にもヒットする。また、前進距離が以外と大きいため、遠く離れた間合いを少ないリスクで詰めることができる。コマンドも簡単なので、相手のスキを見つけたら狙っていこう。

## パンチサイドキック　(近)ⓅⓀ

これはちょっと特殊な技で、通常のⓅⓀコンビネーションの間合い変化によるバリエーションだ。ジャッキーのⓅⓀコンビネーションは、基本的に下のパンチスピンキックになるのだが、相手との間合いが近いとこのパンチサイドキックになる。相手を押しだすのに適しているので、リング際に追い詰めた相手に接近して出すと、リングアウトを狙うことができる。

## パンチスピンキック ⓅⓀ

通常のⓅⓀコンビネーション。キックのダメージに幅があるのが特徴で、足の先のほうが当たるほどダメージが大きくなる。うまく間合いを調節すれば、ほかのキャラクターのⓅⓀコンビネーションには真似のできない大ダメージを与えられる。ただし、スキが大きいのはいかんともしがたいので、くれぐれも調子にのって連発しないように。空振りした瞬間に投げられてしまうだろう。

## パンチ・ロースピンキック Ⓟ⇩Ⓚ

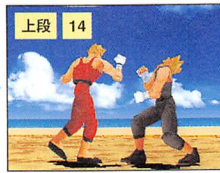
上段パンチと下段回し蹴りのコンビネーション。最初のパンチがフェイントの役割を果たし、ロースピンキックが心地好く決まる。このように単発で使っても便利な技だが、ニーキックがカウンターで相手にヒットした場合、すぐにこのパンチロースピンキックを出せば地面に落下直前の相手に追い討ちが決まる。タイミングは多少シビアだが覚えておきたい連続技である。

## ジャブ、ストレート ⓅⓅ

スキが少ないパンチ連打の技。2発めのパンチのあと、ズイっと半歩近づいて投げを狙うというのが定石だ。そのとき、ジャッキーなら間合い1.8メートルのネックブリーカーを持っているので、より決まりやすい戦法だろう。また、ひたすらジャブ、ストレート、ジャブ、ストレートと繰り返されるのも、相手にとってはイヤなものだ。小技を使いこなしてこそ勝利は近い。

## ダブルパンチスナップキック ⓅⓅⓀ

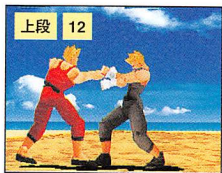
パンチ2発とキックのコンビネーション。比較的使用頻度が低い技で、ほかのコンビネーションのコマンド入力ミスで出る場合が多い。やや遠い間合いを詰めるときに使うと便利。

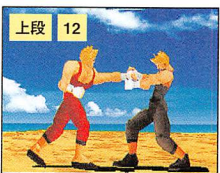
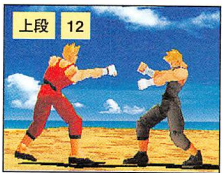
## フラッシュピストンパンチ ⓅⓅⓅ

パンチ3発のコンビネーション。技のあとのスキが小さいので、さらにスピードが速い技（エルボースピンキック、ダッシュハンマーキックなど）をつなげると決まりやすい。

# JACKY

## ジャブ、ストレート、バックナックル　ⓅⓅ⇦Ⓟ

リーチが多少長いというのがとりえの、裏拳コンビネーション。上段攻撃だけのコンボなので、しゃがんでかわされると危険。奇襲攻撃として使う以外には、控えたほうが無難だ。

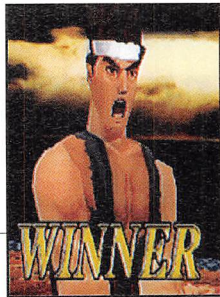
## コンボエルボー　ⓅⓅ⇨Ⓟ（➡ⓅⓅⓅ）

パンチ2発とヒジ打ち1発のコンビネーション。✚ボタンを右に押しっぱなしにした➡ⓅⓅⓅの入力でも技が出る。使い勝手はいいが、空振りの場合は投げられてしまうのを覚悟しよう。

## コンボエルボースピンキック　ⓅⓅ⇨ⓅⓀ（➡ⓅⓅⓅⓀ）

上段パンチ2発＋中段ヒジ打ち1発＋上段回し蹴り1発の強力なコンビネーション。しゃがみガードでかわされることがないため、あらゆる局面で頼りになる。ジャッキーは、このコンボとダッシュハンマーキックがあれば、ほかに何もいらないのではないかというぐらい強い。まさに、コンボエルボーキックさまさまである。

ただし、エルボー部分の反動が強いせいか、体重が軽いキャラクター（パイ、サラ）に対して使うと、最後のスピンキックが相手の頭の上を素通りしてしまうことがある。その場合はコンボエルボーに切り換えよう。相手の下段蹴り起き、または横転蹴り起きをガードした直後に出すと、全弾ヒットすることも覚えておくと便利だ。

## コンボ始動ジャブからのコンビネーション　（近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

ジャッキーのコンボ始動ジャブからのコンビネーションは、サラが使うものと名前も性能もまったく同じもの。サラの場合は使い道がなかったこの技も、ジャッキーの場合は特定の技からの連係技として考えられる。すでに説明したニーキックからサマーソルトへの連係を覚えているだろうか。この⇨⇨Ⓟ＋Ⓚからのコンビネーションの場合も、カウンターのニーキックで吹き飛んだ相手にコンボバックスピン（⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓀ）をつなげることが可能だ。ただし、全部入るのはサラとパイのふたりだけ。それ以外のキャラクターには残念ながらつながらないようだ。

# BEAT CPU CHARACTERS AKIRA

## 高得点の鍵は鶴子穿林、そして鉄山靠！

基本的には、中段キック（⬊Ⓚ）からの連携技と下段パンチからの猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）を中心にして攻めていこう。相手が上段攻撃を空振りしたら、鶴子穿林（⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ）→中段キック→鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）のセットで技術点を稼げばいい。

●攻撃の中心とする技
八門開打（ⓅⓅ）→上歩頂肘（⇨Ⓟ）
中段キック→裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）
中段キック→連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）
下段パンチ→猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
環捶腿（ⓅⓀ）
上段パンチ→倒身搜腿（⇦Ⓟ）

●しゃがみガード後の反撃技
猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）

●技術点が高い技
鶴子穿林（⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ）
鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）
心意把（⇙⇨Ⓟ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

最初のキャラクターだけあって苦労しないはず。スピニングバックナックルやスピニングアームキックを無造作に出してくるので、しゃがんでかわしたあと猛虎硬爬山がヒットする。これは、鶴子穿林からの高得点コンボを入れるチャンスでもあるので、狙ってみるのもいいだろう。

### STAGE 2 vs ジェフリー

ジェフリーはパンチ投げが入りやすい。上段パンチ→鶴子穿林→中段キック→鉄山靠を狙ってみよう。この連続技は与えるダメージが大きく時間の節約にもなるので、敵が弱い序盤のうちに積極的に使ったほうがいい。また、中段キックを誘っての環捶腿（ⓅⓀ）もよく入る。

### STAGE 3 vs サラ

サラは投げ系の技が入りにくいので、ここでは鶴子穿林で技術点を稼ぐことはあきらめたほうが無難だ。対サラのパターンとして連環腿連発がある。ニーキックのガード後などに、ひたすら連環腿を狙って、エクセレント勝ちとクリアタイムの短縮を目指していこう。

### STAGE 4 vs カゲ

投げにくく、ガードも堅いため下手な技を出すと見事にカウンターを喰らう。かろうじて中段キックからの連係がある程度有効だが、確実ではない。ここは中段を誘ってⓅⓀか、カゲが回転地擂り脚か流影脚を狙ってきたところをガードして猛虎硬爬山のどちらかがいいだろう。

### STAGE 5 vs パイ

CPUパイは投げを中心に攻めてくるため、小刻みな上下パンチの打ちわけや、フットワークによる回避といったテクニックが必要だ。また、こちらが中段キックを出すと、高い確率で連環転身脚を出してくる。最後の回し蹴りをかわし猛虎硬爬山を当てよう。

### STAGE 6 vs ウルフ

ウルフはガードが堅く、パンチからのジャイアントスイングまで狙ってくる強敵。しかし中段を誘ってからのⓅⓀによく引っ掛かる。こちらが上段ガードを続け、アックスラリアットを出させれば攻撃のチャンス。しゃがんでかわしたあと猛虎硬爬山が背中にヒットするはずだ。

### STAGE 7 vs ラウ

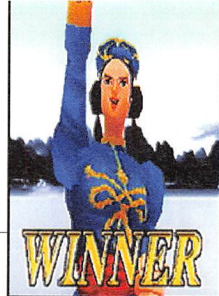
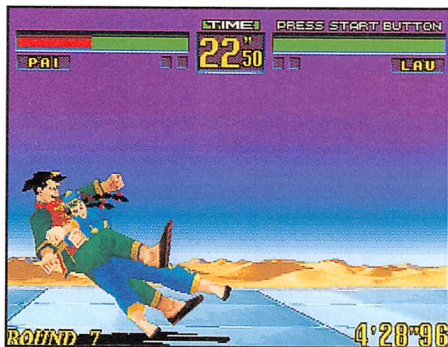
ラウは基本的にパイと同じく、連環転身脚を待ってからの猛虎硬爬山でいくのが定石。連環転身掃脚できたとしても、しゃがみガードのあとで猛虎硬爬山が間に合うことがある。また、ダウン攻撃をかわしたら、あとは中段キック→鉄山靠のセットで片付けてやろう。

### STAGE 8 vs アキラ

対アキラの場合、ヒジ打ちを持つキャラクターには必勝パターンがある。まずヒジ打ちを出すと、アキラはそのあと必ず裡門頂肘を出す。裡門頂肘をガードしたら、反撃技としてまたヒジを出す。すると裡門を返してきて……とエンドレスでヒジを当て続けることができる。

### BONUS STAGE vs デュラル

効果的な必勝法はないので、基本パターンの中段キックを誘ってⓅⓀというのが確実だ。また、デュラルは前転地擂り脚をよく使ってくる。デュラルが前転したら即座にしゃがみ、裡門頂肘か猛虎硬爬山で反撃しよう。デュラルのダウン攻撃を回避できたら迷わず鉄山靠でとどめだ。

# BEAT CPU CHARACTERS PAI

## 華麗な投げ技を中心に攻めろ！

パイの場合、投げ以外の技の技術点はゼロに近いため、中段キックガード後の反撃は、パンチ投げを使おう。旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）が最適。CPUが反撃しようとするとコマンド中の⇦Ⓟが有効になり、燕旋擺柳（または螺旋按掌）が自動的に出てくれるのだ。追いかけて倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）も同様のことが言える。

●攻撃の中心とする技
連環背転脚（ⓅⓅⓅ⬁Ⓚ）
連拳燕旋蹴（Ⓟ・⬇Ⓚ+Ⓖ）
燕旋擺柳（パンチに対し・⇦Ⓟ）
上段パンチ→旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）
上段パンチ→天地頭落（⇨⇩Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
連拳腿（ⓅⓀ）
上段パンチ→旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）
上段パンチ→天地頭落（⇨⇩Ⓟ）

●相手の上段蹴り起きをかわして
腿登裏旋脚（♀→♀Ⓚ）

●相手の起き上がりに重ねて
倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

●技術点が高い技
天地頭落（⇨⇩Ⓟ）
旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）
螺旋按掌（キックに対し・⇦Ⓟ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

手数が少ないジャッキーとの闘いは、まさに投げ技で技術点を稼ぐチャンス。ただし、中段キックを誘ってからの攻撃や、受け身投げの燕旋擺柳（螺旋按掌）は、ジャッキーの反応が鈍いため狙いにくい。連環背転脚も最後の蹴りが空振りしやすいので、あまり使わないほうがいい。

### STAGE 2 vs ジェフリー

ジェフリーもパンチ投げが決まりやすい。ただし、技術点とクリアタイムのことを考えると、パンチ→旋風燕陣→ダウン攻撃（⇧Ⓟ）のセットが最高。中段キックを誘うまでもなく、攻撃のスキを見計らって1発目のパンチを入れよう。ジェフリーの1、2、アッパーのあとなどが狙い目。

### STAGE 3 vs サラ

中段キックを誘う戦法は用心すべきだ。距離によっては、中段キックよりスピードの速いダブルジョイントパッドを出してくるため、立ちガードが間に合わないことがあるのだ。しゃがむ素振りは一瞬だけにしておこう。中段キックかヒザ蹴りをガードできたら、連環背転脚を狙え。

### STAGE 4 vs カゲ

ガードが堅いカゲとの対戦では、中段キックを誘うテクニックは必須。ただしパンチ投げを狙った場合、パンチを喰らった硬直が解けた瞬間に、カゲも投げを狙ってくることがある。また、カゲの牽制パンチにうかつに反撃すると、まれにパンチ→水車蹴りの連係を喰らうことが。

### STAGE 5 vs パイ

パイ同士の対決では、投げのチャンスを見逃さないように。とくにラウンド開始直後は用心しよう。単純にしゃがんで投げをかわそうとしてもCPUの中段キックの反応速度が以上に速い。まあ、仮にキックを喰らったとしても、カウンターを取られない限り反撃が間に合う。

### STAGE 6 vs ウルフ

連環背転脚がかなり決まりやすいが、遠い間合いから不用意に出すと、パンチで止められたあげく投げを喰らってしまう。このとき、ごくまれにだがジャイアントスイングさえ狙ってくる。中段キックを誘ってからなら、たいていの攻撃は成功するので、うかつに突っ込まないように。

### STAGE 7 vs ラウ

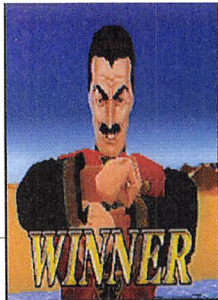
中段キックの戻りが速いラウには、中段を誘う戦法が通用しにくい。ここは、連打と大振りにつけこんで、スキを見つけて投げる戦法に切り換えたほうがいい。具体的なチャンスは、連環転身脚の空振りをしゃがんで避けたあと。ラウの連打が始まったらしゃがみガードしよう。

### STAGE 8 vs アキラ

パイが雷撃掌（ⓅⓅⓅ）を出すと、アキラは必ず裡門頂肘で反撃してくる。ところが、この裡門頂肘は当て身投げが可能なのだ。ⓅⓅⓅのあと心持ちタイミングを遅らせて⇦Ⓟを入力すると、見事に吸いこんで投げることができる。投げたあとは雷陰掌打で追い討ちをかけよう。

### BONUS STAGE vs デュラル

デュラルには燕旋蹴がもっとも有効。ただし、間合いを取って出さないと反撃される。勝つだけならこれでなんとかなる。あとは連環背転脚。前に出ようとする性質があるデュラルには最後がバク転キックになる技が決まりやすい。ダウン攻撃回避後は連拳腿か燕旋蹴で反撃しよう。

# BEAT CPU CHARACTERS
# LAU

## うなれ斜上掌、機関車の面目躍如！

おなじみの中段キックを誘って反撃する方法だと連環転身脚と連環転身掃脚以外のⓅ系コンビネーション（連拳腿や連環背転脚）が有効だ。ちなみに、カウンター斜上掌で宙に浮いた相手に連環掌（⇘ⓅⓅⓅ）を当て、お手玉のように相手を運んでいくと技術点が高くなる。

●攻撃の中心とする技
連環背転脚（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）
中段キック→斜下掌コンボ（⇘Ⓟ……）
下段パンチ→斜上掌コンボ（⬊Ⓟ……）
パンチ→転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）
連掌（⇘ⓅⓅ）→転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
連拳腿（ⓅⓀ）
上段パンチ→転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）

●相手の起き上がりに重ねて
腿登裏旋脚（♀→♀Ⓚ）

●技術点が高い技
連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）
転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）
斜上掌お手玉コンボ（本文参照）

### STAGE 1 vs ジャッキー

ジャッキーは手数が少なく、斜上掌からのお手玉が狙いにくい。ここはパンチ→転身巴咽掌で技術点を稼ごう。連掌→転身巴咽掌→虎爪連蹴という連携にすれば、CPUの体力を大量に奪うことができる。万が一虎爪連蹴を横転起きでかわされたときには、その場で再び転身巴咽掌を狙え。

### STAGE 2 vs ジェフリー

ジャッキーと違いカウンター狙いに最適なのが、このジェフリー。また、パンチ投げもかなり成功しやすい相手だ。ひとつだけ用心するとしたら、しゃがんだジェフリーに対しての、斜上掌の空振り。まず100パーセント投げられてしまうので、ジェフリーの動きには注意しよう。

### STAGE 3 vs サラ

ラウンド開始直後に⬈方向に✚ボタンを入れておくと、ダッシュニーかイリュージョンキックをほぼ間違いなく出してきて、しかも空振りしてくれる。そこを狙って斜上掌コンボを出せば、お手玉状態に持っていけるだろう。無理に投げを狙うより、速効で勝負を決めたほうがいい。

### STAGE 4 vs カゲ

一見ガードが堅いカゲだが、連環背転脚を出すと最後のキックに高い確率で当たってくれる。また中段キックのあとの硬化時間も長いので、反撃の連拳腿などが入れ放題となる。リング際に追い詰められたときは、中段キックを誘って、⬉方向へ飛蹴腿を出せば逃げられるだろう。

### STAGE 5 vs パイ

パイもカゲと同じく中段キックの戻りが遅い。中段を誘ってからの反撃が有効だ。だが、パイは自分から間合いを詰めて積極的に投げてくる。パイのクイックフォワードの動作を見たらパンチ連打でもいいから反撃したほうがいい。そのとき連環背転脚にしておくとリスクが少ない。

### STAGE 6 vs ウルフ

ウルフの場合は体重が重くパンチで間合いが開かないため、パンチ投げが決まりやすい。単発パンチから、または雷撃掌から、積極的に転身巴咽掌を狙おう。また、ウルフがしゃがんでる場合、連掌→転身巴咽掌の連係を狙おう。間合いによっては肘撃との自動2択になる。

### STAGE 7 vs ラウ

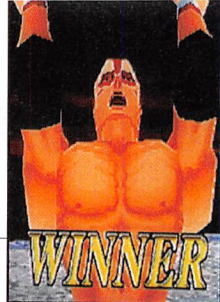
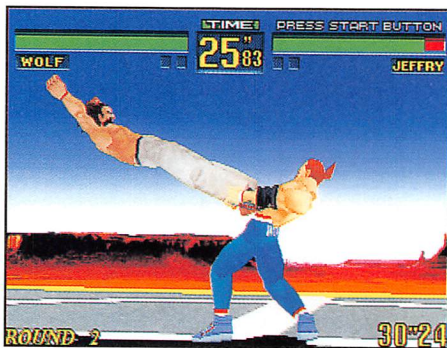
パンチ連打で攻めてくるCPUラウには中段キックを誘う戦法も通用するが、ここは連環転身脚のスキを狙っていこう。牽制を続けていると、CPUは連環転身脚か連環転身掃脚を出してくる。最後のキックをしゃがんで回避したら、斜上掌・連掌→転身巴咽掌の変則パンチ投げが決まる。

### STAGE 8 vs アキラ

パンチ系の攻撃をしかけると、裡門頂肘で返してくるのがCPUアキラの特徴だ。そこで、雷撃掌→裡門頂肘をガード→雷撃掌→ガード……の繰り返しでいけば、ノーリスクで倒せる。アキラの裡門頂肘が届かない、または当たりが浅いときには、半歩進んで転身巴咽掌を狙えばいい。

### BONUS STAGE vs デュラル

パイと同様の戦法である燕旋蹴と連環転身脚だけで勝てる。斜下掌からのコンビネーションである連掌から転身巴咽掌を狙うのもいいだろう。また、⇘⇘入力で素速くしゃがめば、デュラルの中段キックに斜上掌がカウンターでヒットすることも。ただし重いのでお手玉は難しい。

# BEAT CPU CHARACTERS
# WOLF

## やっぱ回さなきゃだめでしょウルフは

対CPU戦で大技に入るためには、単発パンチ、ニーブラスト、下段パンチからのバーティカルアッパーなどが使える。どれもスキが少なく、ガードされたあとでも投げ間合いをキープしやすいのだ。これらの技をきっかけとして、技術点の高いジャイアントスイングを狙おう。

●攻撃の中心とする技
ニーブラスト（⇨Ⓚ）
ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）
パンチ→ジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）
パンチ→スプラッシュマウンテン（⇘⬊Ⓟ+Ⓚ）
ニーブラスト→ジャイアントスイング

●立ちガード後の反撃技
ハンマーキック（ⓅⓀ）
ニーブラスト（⇨Ⓚ）
パンチ投げ各種

●しゃがみガード後の反撃技
バーティカルアッパー（⬊Ⓟ）→投げ技各種

●相手の起き上がりに重ねて
ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）
ジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）

●技術点が高い技
ジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）
スプラッシュマウンテン（⇘⬊Ⓟ+Ⓚ）
ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

パンチ→ジャイアントスイングの連続技が効果的。投げたあとジャッキーの足元にダッシュで近づき待っていると、通常起き上がりをしてくる。そこにスプラッシュマウンテンを入れれば高い技術点が狙えるだろう。ニーブラストを喰らわせ、起きあがりに投げるのもいい。

### STAGE 2 vs ジェフリー

打撃技のラッシュで攻撃をしてくるジェフリーには、パンチで動きを止めてからのジャイアントスイングが有効。最初のパンチは、ジェフリーの動きをよく見てスキを突くように出そう。ニーブラストからの投げも入りやすいが、コマンド入力が少しでも遅れると投げ返される。

### STAGE 3 vs サラ

動きの速いサラはパンチ投げが入れにくい。むしろニーブラストからの投げのほうが、成功率は高いようだ。この場合、よくニーブラストがカウンターで入ることがある。そのときには、タイミングは少々難しいが空中に浮いたサラめがけて、すばやくショルダータックルを出そう。

### STAGE 4 vs カゲ

ガードが堅く投げも狙いにくいカゲだが、ニーブラストからの投げは比較的成功率が高い。ただし、空振りすると投げ返しやカウンターの水車蹴りで大ダメージを受ける。また、流影脚や雷龍飛翔脚をうまくガードできたら、投げを決める大チャンス。見逃さないようにしよう。

### STAGE 5 vs パイ

すばやく投げを狙ってくるパイに対しては、パンチ投げが有効。ただし、体重が軽いパイは、パンチで押されて間合いが離れやすい。かといって、ニーブラストからの投げも、パイの反応が速いため高度なテクニックが要求される。連環転身脚をかわして投げる戦法がお勧めだ。

### STAGE 6 vs ウルフ

ウルフで闘う場合簡単なパターンがあるので紹介しよう。まず中段キックが届かない間合いからショルダーアタックを出す。CPUウルフはそれをガードしたあとアックスラリアットを出すので、しゃがんでかわし、背中を向けたCPUに再びショルダーアタック。この繰り返しだ。

### STAGE 7 vs ラウ

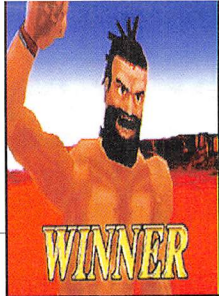
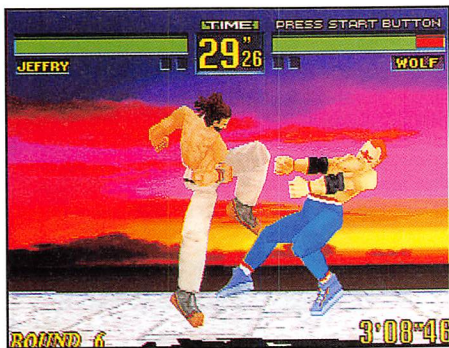
連打で攻めるラウに対し、スピードが遅いウルフは多少不利だが決して勝ち目がないわけではない。まず狙うべきは連打の切れ目。CPUラウがパンチ連打の機関車モードに入ったら、しゃがみパンチで突進を止め、そのあとはパンチ投げと同じ要領でアッパー投げを狙え。

### STAGE 8 vs アキラ

ウルフの場合もアキラの裡門頂肘を誘う戦法が有効。ただし、ウルフはヒジ打ちを持っていないので、かわりに単発パンチで牽制しよう。裡門頂肘をガードしたあとの反撃はニーブラストが適当だ。たいていガードされてしまうが、そうしたらニーブラスト投げを狙えばいい。

### BONUS STAGE vs デュラル

下段パンチからのアッパー、そこからボディスラムなどの投げを狙うのが基本。また、下段パンチからボディースラムへつなぐのも安全確実な方法だ。ただし、下段パンチの空振りには気をつけよう。またアッパーをかわされると投げを決められる。間合いには注意しよう。

# BEAT CPU CHARACTERS JEFFRY

## 男ならトーキックスプラッシュを狙え！

ジャフリーの攻めのパターンは、パンチ投げと打撃技のラッシュが中心となる。立っている相手に対してはパンチ、バーティカルアッパー、ニーアタックなどからの投げ技。しゃがんでいる相手にはニーアタックからの各種連係が効果的だ。

●攻撃の中心とする技
ニーアタック（⇨Ⓚ）
エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
スプラッシュマウンテン（⇖⬋Ⓟ+Ⓚ）
パンチ→投げ技各種
ニーアタック→投げ技各種

●立ちガード後の反撃技
ハンマーキック（ⓅⓀ）
ニーブラスト（⇨Ⓚ）
スプラッシュマウンテン（⇖⬋Ⓟ+Ⓚ）

●空中に浮いた相手に
エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）
ダブルアッパー（⇖ⓅⓅ）
パンチ→エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）

●技術点が高い技
トーキックスプラッシュ（⇩Ⓚ・⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）
ボディーリフト（⇦⇦Ⓟ）
アイアンクロー（⇩Ⓟ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

ニーアタックの連続攻撃でだいたい勝てる。速効で勝負を決めるなら、ニーアタック→エルボーアッパーの連係でリングアウトを狙おう。ただし、その場合は体力点と技術点が低くなるので、多少難しいが技術点稼ぎでトーキックスプラッシュを狙ってもいい。

### STAGE 2 vs ジェフリー

ジャッキーと同様にガードが甘いCPUジェフリーは、トーキックスプラッシュの練習相手に最適だ。中段キックを誘い、ガード直後にトーキックを出す。これなら、ほぼ間違いなくヒットするので、前に伸びた足が元に戻るのに合わせて ⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのコマンドを入力しよう。

### STAGE 3 vs サラ

しゃがんで中段キックを誘うと、サラはミラージュキックやニーキックなどのスキが大きい技を出してくる。それをガードしたあとはニーアタックがヒットしまくるだろう。技術点狙いでニーアタックをガードさせてボディーリフトへ持ち込みたいが、タイムボーナスのほうが得だ。

### STAGE 4 vs カゲ

中段キックを誘ってからのトーキックスプラッシュが最適だ。カゲの中段キックをガードして、硬直がとけた瞬間にトーキックを出せば、カゲはガードが間に合わずにキックを喰らう。あとは⇩⇖⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖのスプラッシュから大のダウン攻撃で、ノックアウトできる。

### STAGE 5 vs パイ

すばやいパイはサラと同じパターンで中段キックを誘ってからのニーアタックなら楽に勝てる。パンチ投げやニーアタック投げは、体重が軽いパイの場合、間合いが離れやすいため多少成功率が落ちる。また、パイの反応が速いこともあり、パンチで止められてしまうことも多いのだ。

### STAGE 6 vs ウルフ

スピードが互角のウルフに対しては、ただのパンチ投げよりも、下段パンチ→バーティカルアッパーからのアッパー投げのほうが成功率が高い。また、意外なようだが中段キックを誘ってからのトーキックスプラッシュもわりと有効。わざとガードをはずして、攻撃を誘うのもよい。

### STAGE 7 vs ラウ

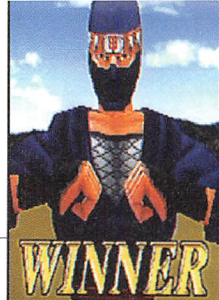
苦手キャラとはいえ、対応法は対人戦と同じで、しゃがみパンチで連打を止められる。そのあとは通常のパンチ投げと同じ要領で投げることができるはずだ。また、防御に徹し、連環転身脚をしゃがんでかわしてからボディーリフト（この場合コマンドは⇦Ⓟ）という手もある。

### STAGE 8 vs アキラ

中段キックを誘ってからニーアタックを出し、それをアキラがガードしたらボディーリフトが入る。ただし、アキラは中段キックのスキが少ないので、裡門頂肘をガードしたあとのスキを狙ったほうが確実だろう。これなら、タイミングによってはトーキックスプラッシュも入る。

### BONUS STAGE vs デュラル

ウルフと同様に下段パンチ→アッパー投げが有効。ダッシュエルボーもしくは下段パンチからパワースラムに持ち込むのが一番楽に勝てる方法だろう。ただし、ウルフ・ジェフリー共に言えることだが、ボディスラム及びパワースラムの後のダウン攻撃は成功しないので要注意。

# BEAT CPU CHARACTERS KAGE

## 目標は、KO勝ちできるカゲだ！

CPUにも通用する引っかけ技の代表はコンビネーション技の散弾風神脚。また、上段パンチから下段パンチへの連係も効果的だ。下段パンチのあとは下段パンチ→弧延落などの変則パンチ投げを狙おう。空中に相手を飛ばしたら、流影脚で追加ダメージを与えるのがベストだ。

●攻撃の中心とする技
肘打ち（⇨Ⓟ）
流影脚（⇨⇨Ⓚ）
散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ）
パンチ→弧延落（⇦Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
葉重ね（ⓅⓀ）

●しゃがみガード後の反撃技
水車蹴り（⬂Ⓚ）

●弧延落で跳んだ相手に
流影脚（⇨⇨Ⓚ）
散弾裏蹴り（ⓅⓅⓅⓀ）
水車蹴り（⬂Ⓚ）
雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

●技術点が高い技
水車蹴り（⬂Ⓚ）
影霞（⇦⇨Ⓟ）
雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

あとあとのステージのことも考えて、ここでは反応が鈍いジャッキー相手に下段パンチ→弧延落の連携技を練習しておこう。飛ばした相手に雷龍飛翔脚か水車蹴りを当てておけば、ダメージは少ないものの技術点を稼ぐことができる。とりあえず勝ちたかったら、流影脚を当てよう。

### STAGE 2 vs ジェフリー

投げ間合いに入りにくいカゲにとって、ジェフリーはパンチ投げで高得点を狙える数少ないキャラクターだ。ジェフリーが突進してくるところをパンチで止めて、すかさず影霞を狙おう。ただし、ダウン攻撃は狙わずに、ジェフリーの起き上がりを追いかけて弧延落を仕掛けよう。

### STAGE 3 vs サラ

サラに対する共通パターンに、ヒザ系の攻撃をガードしたあと破壊力のある打撃技を当てるというものがある。カゲの場合、中段キック、ニーパッド、ダッシュニーなどをガードした直後に水車蹴りを出せば、高い確率でヒットする。これならダメージが大きい上、技術点も入る。

### STAGE 4 vs カゲ

スピードが速く苦戦するカゲだが、中段キックのあとのスキが異常に大きいのを利用すれば、サラの場合と同じく中段キックガード後の水車蹴りで倒すことができる。同じパターンで散弾風神脚も狙えるが、技術点が高い水車蹴りを狙ったほうがいいだろう。

### STAGE 5 vs パイ

パイの中段キックを誘い、ガード後に散弾風神脚を開始。パイが最初のパンチ3発をガードしても、最後のキックに当たってくれる。逆に最初のパンチが当たると最後のキックが空振りしやすいが、そのあとパイの出す双拳旋風腿をしゃがんでかわせば弧延落のチャンスだ。

### STAGE 6 vs ウルフ

棒立ち状態になると即座に投げられてしまうウルフに対しては、少し手のこんだパンチ投げコンボを試してみよう。まず上段パンチを打つ。たぶんガードされてしまうが、すぐに下段パンチ→上段パンチと連打する。これは両方ともヒットするはずなので、投げを狙えるだろう。

### STAGE 7 vs ラウ

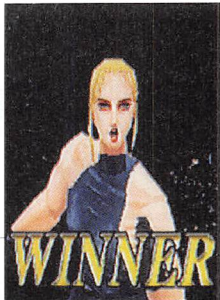
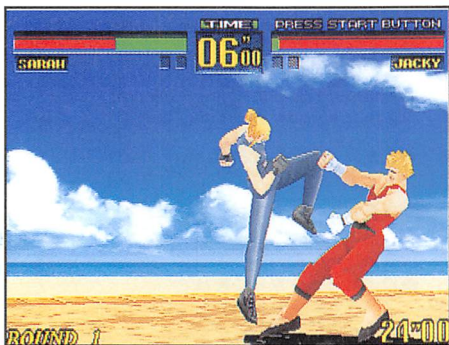
基本技のスピードが速いカゲなら、上段パンチと下段パンチを交互に打ちわけていくだけで、ラウの突進を止めることができるだろう。ただし、ワンパターンが過ぎると、CPUにクセを読まれて反撃を喰らってしまう。途中で散弾風神脚を混ぜて、なるべく早く勝負を決めよう。

### STAGE 8 vs アキラ

カゲは肘打ちを持っているので、肘打ち→裡門頂肘をガード→肘打ち……のパターンが使える。アキラがなかなか裡門頂肘を出してくれないときには、散弾風神脚で間合いを取り直そう。技術点を稼ぎたいなら、ガードのあと水車蹴りを出そう。その場合は命中率が落ちるので注意。

### BONUS STAGE vs デュラル

散弾風神脚の連発だけで十分勝てる。また、葉重ねを連発しているとデュラルは我慢しきれなくなって反撃し、勝手に当たってくれる。パンチ投げも有効なので、散弾撃からの影霞を狙ってみるのもいい。ダウン攻撃回避後は、葉重ねや旋蹴りから流影脚で追い討ちをかけよう。

# BEAT CPU CHARACTERS SARAH

## 技術点よりエクセレントを狙え

基本性能は抜群のサラだが、技術点の低い技しか持たないためライセンスモードで高得点を取るのは難しい。つまり、いかに効率よくCPUを倒せるかが課題になる。具体的にはコンボサマーソルトかダブルジョイントパッドといったリスクの少ない技が中心になるだろう。

●攻撃の中心とする技
ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）
コンボサマーソルト（ⓅⓅ⇦Ⓚ）
ジャックナイフキック（⇙Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

●相手の横転起き上がりに重ねて
ジャックナイフキック（⇙Ⓚ）

●相手の後転起き上がりに重ねて
ダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

●相手の蹴り起きをガード後
ジャックナイフキック（⇙Ⓚ）
ダブルジョイントパッド（⇨ⓅⓀ）

●技術点が高い技
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）
イリュージョンキック（⬋ⓀⓀ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

スタート直後にコンボサマーソルトを出す。ジャッキーがダウンしたら、すぐに大のダウン攻撃で追い討ちをかけよう。そのあと、こちらが何もせずに待っていると、ジャッキーは後転起き上がりをする。そこにダッシュニーを重ね、再びダウンしたところを小のダウン攻撃でKO。

### STAGE 2 vs ジェフリー

ジェフリーもコンボサマーソルトが有効。ガードされるようなら、中段キックを誘ってからコンボを開始すればいい。また、横転起き上がりには、ジャックナイフキックかダブルジョイントパッドを重ねよう。ダブルジョイントパッドをガードされたら、着地と同時にⓅ＋Ⓖで投げよう。

### STAGE 3 vs サラ

スピードが両者とも同じ対サラ戦は、うかつにコンボサマーソルトを仕掛けられない。中段キックなどをガード後に狙うようにしよう。ダウンを奪ったあと、CPUサラは上段蹴り起きをしてくることが多い。それをガードしたらジャックナイフキックで蹴り倒し、小のダウン攻撃だ。

### STAGE 4 vs カゲ

対カゲの問題は起き上がりの攻防だ。カゲは上段、下段の蹴り起きを使い分けるため、うかつに接近するとやられやすい。そのため、ダウンを奪ったら、カゲの蹴り起きがギリギリ届かない間合いで待機し、キックの空振りを見届けてからジャックナイフキックで再度ダウンを奪おう。

### STAGE 5 vs パイ

コンボサマーソルトをガードしたパイは、双拳旋風腿か連環転身脚で反撃してくることが多い。この最後のキックをしゃがんでかわしたあとが、投げを狙うチャンスだ。ネックブリーカーが出せればベストだが、うまくできない人はⓅ＋Ⓖのフロントスープレックスでも大丈夫だ。

### STAGE 6 vs ウルフ

ウルフの場合、コンボサマーソルトをガードしたあとの反応はワンパターンで、1、2、アッパーかジャブ、ストレートからのパンチ投げを狙ってくる。そこで、コンボサマーソルトの着地後すぐにダブルジョイントパッドを出せば、カウンターでヒットさせることができるはずだ。

### STAGE 7 vs ラウ

ラウの場合も、サマーソルト着地後すぐのダブルジョイントパッドがヒットしやすい。また、コンボサマーソルトの最初のパンチをわざと外すと、ラウは燕旋蹴で反撃しようとするが、燕旋蹴が出るまで時間がかかるのでサマーソルトがカウンターで当たりやすい。試してみよう。

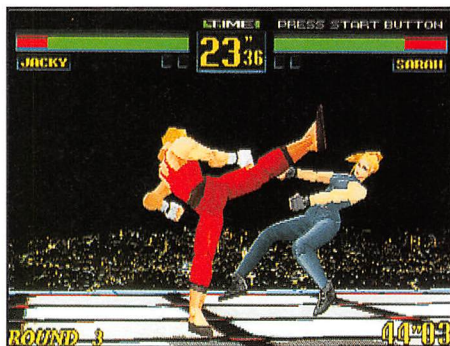
### STAGE 8 vs アキラ

アキラも、単発コンボサマーはヒットさせにくい。ここはヒジ打ち→裡門頂肘をガード……のパターンを使おう。4分の1程度までアキラの体力を減らしたらヒジ打ちの代わりにダブルジョイントパッドでダウンを奪い、小のダウン攻撃でとどめを刺せば、クリアタイムが短縮できる。

### BONUS STAGE vs デュラル

前へ前へと出てくるデュラルは、パイ、ラウ、カゲと同様にバック転キックのコンボサマーソルトで迎撃できる。雷龍飛翔脚に対しては、ジャックナイフキックでつぶすか、しゃがんでやりすごしたあとに下段パンチから背後投げのバックブリーカーが狙える。

# BEAT CPU CHARACTERS JACKY

## やはり頼りになるのはダッシュハンマーキック

ある程度まともな技術点がもらえる技は、ダブルスピンキックとサマーソルトキックだけ。どちらも対CPU戦では使いどころが難しい技だ。対CPUの場合コンボエルボースピンキックとダッシュハンマーキック、このふたつの技を自由自在に出せれば勝負は決まったようなものだ。

●攻撃の中心とする技
エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）
コンボエルボースピンキック（ⓅⓅ⇨ⓅⓀ）
ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
スラントバックナックル（⇦Ⓟ）

●立ちガード後の反撃技
エルボースピンキック（⇨ⓅⓀ）

●相手の蹴り起きをガードしたあと
ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）

●相手の起き上がりに重ねて
ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

●技術点が高い技
ダブルスピニングキック（ⓀⓀ）
サマーソルトキック（⇦Ⓚ）
ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

### STAGE 1 vs ジャッキー

サラの必勝パターンとほぼ同じ。スタート直後にコンボエルボースピンを開始。ダウンしたジャッキーに小のダウン攻撃を決め、起き上がりをするところを追いかけてダッシュハンマーキックを当てる。これでCPUジャッキーの体力は残りわずかか、リングアウトしてるはずだ。

### STAGE 2 vs ジェフリー

コンボエルボースピンキックから小のダウン攻撃までは、対ジャッキーと同じ。そのあと蹴り起きを警戒し、うまくガードするか、もしくは横転起き上がりだったにしろ、つぎに出すのはスラントバックナックルだ。これのヒット直後にダッシュハンマーを狙い連続技を完成させろ。

### STAGE 3 vs サラ

攻撃的でスキが大きいサラでは、技術点を稼いでおくといいだろう。まず、サラのスキを突いて、ニーキック（⇨Ⓚ）を出す。これがカウンターで当たった場合、すかさずサマーソルトキックを出せば空中のサラにヒットする。そのあと起き上がりにダブルスピンキックを重ねよう。

### STAGE 4 vs カゲ

まずは中段キックを誘う。うまく引っ掛かってくれれば、その直後に、サマーソルトキック、コンボエルボースピンキック、ダッシュハンマーキックなどが高い確率でヒットする。これらの技は、カゲの流影脚、回転地擂り脚、下段蹴り起きなどをガードした直後にも有効だ。

### STAGE 5 vs パイ

コンボエルボースピンキックの最後のキックが、軽量級のパイには当たらない場合が多い。上下の揺さぶりに弱いパイの特徴を利用し、パンチロースピンキック、スピニングロースピンキック、スラントバックナックルからダッシュハンマーキックへの連携などを多用していこう。

### STAGE 6 vs ウルフ

スラントバックナックルからダッシュハンマーキックへの連携が非常に効果的。また、中段キックを誘ってからのサマーソルトキック、コンボエルボースピンキックなどもいい。ただし、直立姿勢からの技ばかり使っていると、パンチ投げを狙われたりしやすいので気をつけること。

### STAGE 7 vs ラウ

ラウが相手だと、中段キックの戻りを狙ってもコンボエルボースピンキックを入れることは難しい。また、スラントからの連携もスピード負けする恐れがある。そこで、中段キックのガード後はパンチスピンキックで反撃し、ダッシュハンマーキックは下段パンチから狙おう。

### STAGE 8 vs アキラ

スラントロースピンキックを当てた直後にダッシュハンマーキックでカウンターを取れる。また、意外と上下の揺さぶりにも弱いので、パンチ・ロースピンキック、スピニングロースピンキックなどでダウンを奪うことも可能だ。ただしダウン攻撃は控えるように。

### BONUS STAGE vs デュラル

下段攻撃に弱いデュラルには、スラントバックナックルからの連携が効果大。デュラルの反応の速さを警戒しつつ、スラント→ダッシュハンマー、スラント→ネックブリーカーなどがいいだろう。スラントがカウンターで当たればダウンが奪える。

# 上級編 The Theory for triumph

# The Theory for triumph

## 上級者のキミに贈る真の『VIRTUA FIGHTER』の世界

『バーチャファイター』を愛する、全国のバーチャジャンキー諸君。キミたちは『バーチャファイター』のどこに、それほどまでに魅了されているのか？　答えは簡単だ。勝利の快感。これしかないだろう。もちろん、その快感を確かなものにしているのは、ポリゴンキャラクターのリアルな動きを実現したプログラム技術や、初心者でも取っ付きやすい単純明瞭なシステムである。だが、やはり"勝ってナンボ"のゲームなのだ。

とはいえ、本当に強いプレイヤーは少ない。負けた悔しさに歯噛みするばかりの者がほとんどだろう。ならば、どうすれば強くなれるのだろうか？　どう闘えば勝てるのか？　その疑問の答えが知りたければ、本書を読み進んでほしい。

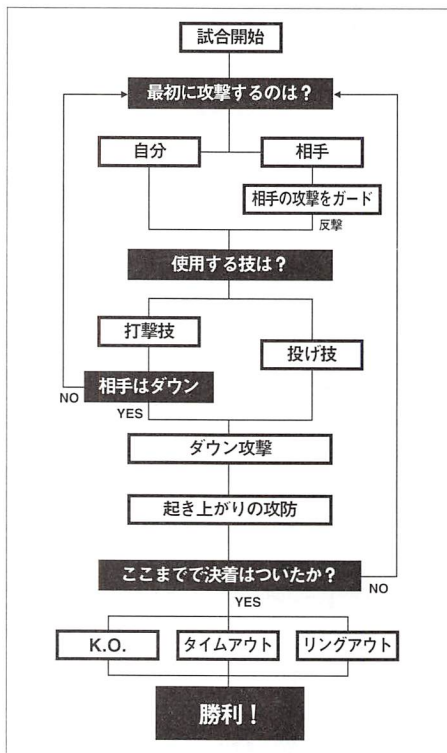
ようこそエキスパートの世界へ。

## 必勝法は存在するか？

単純に考えれば、相手の攻撃を完全にガードして、こちらの攻撃を確実にヒットさせ続ければ必ず勝てる。しかし、相手も同じことを考えている以上、勝率は5分5分。指先の器用なプレイヤーが有利ということになってしまう。だが『バーチャファイター』は、そんな底の浅いゲームではない。相手の攻撃パターンを読み、それに合わせて的確に守り、攻める。こういった思考作業を確実にすることにより、3割だった勝率を8割、9割にすることが可能なのだ。右のフローチャートを見てもらえればわかるが、対戦中の思考のポイントはそう多くない。まず出会い頭の攻防。そして起き上がりの攻防だ。実際には、最初に自分が攻めた場合と相手が攻めてきた場合で対応は変わるし、ダウンしたのが自分か相手かでも変わってくる。だが、この基本の流れをまず覚えておいてほしい。

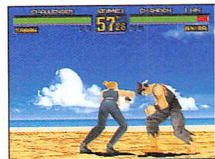
## 敗者の共通点

さて、このフローチャートを頭に入れた上で、勝者と敗者との違いを考えてみよう。まず言えることは、敗者は必ず間違っているということだ。自分から攻めるときは反撃を受けやすい(スキが大きい)技を選択する。相手が中段攻撃を多用するのにしゃがみガードをする。相手のガードが堅いにもかかわらず無駄な打撃を連発し、休みなくパンチを繰り出す相手に投げを試みる。そして、自分がダウンしたあと密着して待つ相手に無防備な横転起きをしてみせる。これはすべて間違った選択である。だが、逆にいえばそれぞれの場面に正しい選択というものがあり、最悪どんな状況でもより良い選択が存在するのだ。とはいえ、頭でわかっていても、実際に指先が追い付くかどうかは別の話。状況に応じた的確な選択を確実にするには、とにかく場数を踏むしかないだろう。

## 勝利へのフローチャート

# 『バーチャファイター』の基本は二択のくりかえし

大半のプレイヤーの対戦中の思考というものを考えてみると、相手がある状態の時にどんな攻撃を出せば当たりやすいかとか、ある技を多用する相手にはどういう防御をすればいいかというものがほとんどだろう。だが、本当に考えておかなければならないのは、相手の攻撃をガードしたあとどうするか、パンチを一発当てたあとどうするか、キックをガードされてしまったあとどうするかといった、"そのあと"の対策だ。ある特定の状況に対して最適の選択があることはすでに述べたが、この"次に何をするか"の選択こそ、勝敗を決める究極の選択だと言っても過言ではない。

相手の攻撃を予想して守るか、打撃技で攻めるか、意表を突いて投げを仕掛けるかを一瞬で選択する必要がある。そして、その選択によって行動を起こせば、さらにその結果に応じて再び選択を迫られることになる。この強制的な選択のプレッシャーの連続が『バーチャファイター』の真髄であり、醍醐味でもあると言えるだろう。

■実戦での二択例。まずサラの肘打ちがアキラにヒット。サラとアキラ両者に次の行動の選択が迫られる。

■投げを警戒し下段パンチを出すアキラに、それを読み切ったサラの２度目の肘打ちがカウンターでヒット。

■これ以上の打撃を恐れてガードに徹するアキラに、今度はサラの投げが決まる。二択の勝利の瞬間である。

## ― 勝つための6要素 ―

### 1. 技の性質を知る

これは実戦で使用する技のセレクトのために、必ず知る必要がある。あらゆる状況に応じて技を出せるようになるために、技のスキの大小や攻撃属性くらいは覚えておこう。

### 2. 守りかたを知る

守りかたを知るということは、同時に相手の技を知るということだ。8人すべての技を知れば、防御法と同時に反撃法も考えられる。まさに攻撃は最大の防御といえよう。

### 3. 投げかたを知る

これは正確に言うと、投げのタイミングを身体で覚えろということ。投げ技を狙える数少ないチャンスに、条件反射で指が動くようになるまで訓練をくりかえすのだ。

### 4. コマンドを知る

これも投げと同じく、身体で覚えろということ。勝負が白熱してくると、頭で考えて技を出しても間に合わない。指が勝手に動き始めるまで、コマンドの練習をくりかえせ。

### 5. 連携方法を知る

技がヒットし空中に浮いた相手に、連続して別の技を当てられる場合がある。これを連携技といい、ぜひ覚えたいテクニックだ。後出のキャラクター別対戦攻略を参照のこと。

### 6. 敵の心理を知る

要は前述の二択の読み合いのこと。状況により三択、四択と選択肢は増えるが、人間はつい同じことを繰り返してしまう生物なのだ。そこに心理を読むスキが生まれる。

# 基本戦法

## すべての技の性質を把握したら

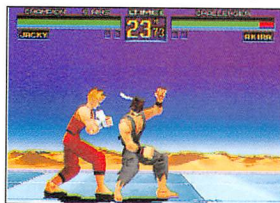
さて、ここからは具体的な闘いかたについて考えてみよう。何度も紹介したように、まず必要なのは、相手の状態に応じて使用する技を選択しなければならないということ。右の表は、その対応方法をまとめたものだ。この表を簡単に説明すると、立っている相手には投げか下段攻撃、しゃがんでいる相手には中段攻撃を出すことで確実にダメージが与えられるということになる。しかし、相手もバカではない。攻めたり逃げたりしゃがんだりと思うようには動いてくれないだろう。

だが、相手が次にどう行動しようと、自分の攻撃が高い確率でヒットするという状況が存在する。むろん自分が使用する技はスキの少ないものを選ぶ必要があるが、考えなしに技を連発するよりも安全確実だ。いくつかのパターンを下に紹介しておいたので、実戦でこの攻めのチャンスを逃さないように、よく把握しておいてほしい。

■有効対応表

| 相手の状態 | 対応法 |
|---|---|
| 上段ガード | 間合いが近ければ投げを狙うのがベスト。相手をダウンさせられる下段攻撃を持っていればそれを使うのもいい。 |
| 下段ガード | 極力スキの少ない中段攻撃を狙おう。ただし空振りの場合、相手に反撃の大チャンスを与えることが多い。要注意だ。 |
| 上段攻撃 | しゃがんで回避し投げ技を狙うか、下段攻撃で相手を止めて次の技につなぐのがもっとも効果的なやりかただ。 |
| 中段攻撃 | 下段ガードは不可。上段ガードして次のチャンスを待とう。す速く下がって空振りを誘うという手もある。 |
| 下段攻撃 | 原則的に中段攻撃で崩せるが、打ち負ける場合も多い。リーチが長い技を使うか、下段攻撃からの連係をはかれ。 |
| 空中攻撃 | 空中にいるうちに叩き落としたいところだが、意外と大きい着地直後のスキを狙って打撃と投げ技を使い分けたい。 |

## 実戦における具体的な攻撃チャンス例

### 大技のガード後のスキ

相手の攻撃をガードしたあと、技によっては相手に大きなスキができる。これを見逃す手はない。共通コンビネーションのⓅⓀなどで相手をダウンさせよう。

### スキの少ない技で押す

具体的に言えば、肘打ちや膝蹴りなどの技がこれにあたる。これらの技を連発することで相手にガード状態を強要し、投げ技などの成功率を上昇させるのだ。

### 単調な動きを読んで攻撃

単調な動きしかしないプレイヤーは多いものだ。ワンパターンな連係を見抜き、技の合間にⓅⓀコンビネーションを叩きこめ。ただし失敗すると悲惨である。

### 相手の選択肢を減らす

ダウンさせたり、リングサイドに追いこむと、相手が次に取る行動はかなり絞られたものになり反撃も容易だ。後出の、"二択の強制"のコーナーを参照のこと。

# カウンター

## 相手をピンチに追いこむ大チャンス！

相手が攻撃モーションに入っているときに自分の攻撃がヒットすると、相手にカウンターを決めたことになり、与えるダメージは通常の1.5倍になる。だが、カウンターの効果が闘いに及ぼす影響はダメージ量だけではない。もっと大きな恩恵をプレイヤーに与えてくれるのだ。

まず、ヒットした相手が通常はダウンしないような攻撃でも、ダメージ量が30を越えることでダウンを奪えるようになる。闘いのペースを握るという点で、相手をダウンさせることは大きな意味を持つのだ。そして、たとえダウンを奪えない技でも、相手の硬化時間が長くなり攻撃チャンスが増えることになる。例えばパンチ投げを狙っていた場合、最初のパンチがカウンターで当たれば相手は絶対に逃げられない。さらに、通常でもダウンを奪える攻撃がカウンターになると、相手はいつもより高く弾き飛ばされ、浮いた相手に追加ダメージを与えるチャンスが発生するのだ。ちなみにカウンター時には通常より派手な打撃音がするので、チャンスを逃さず的確に対処しよう。

### 攻撃がカウンターでヒットした場合の対処法

#### 相手はダウンしない

■相手の硬直時間が長いので、比較的安心して攻撃を続けられる。コマンドが難しい投げ技や、相手をダウンに導く大技を狙うチャンスだろう。

#### 相手が低く浮いた

■空中にいる間に攻撃を追加することは無理でも、ダウン攻撃の成功率が確実にアップする。小ダウン攻撃なら、ほぼ完璧に決められるだろう。

#### 相手が高く浮いた

■宙に浮いた相手に、さらに攻撃を仕掛けるチャンスだ。使用キャラクターごとの連係技を確実に体得しておこう。無理せずダウン攻撃でも可。

# キャンセル

## Ⓖボタンのガード以外の使い道

普通Ⓖボタンは相手の攻撃を防御するために押すものだが、それ以外にもさまざまな使い道がある。代表的なのは上段キックのキャンセルだろう。これは、Ⓚボタンを押した直後にⒼボタンを押すと、蹴りを出そうとした足を元に戻してガード状態になるというもの。足の動きに反応した相手はガードを固めるかしゃがんで回避しようとするので、その後のイニシアチブが取りやすくなる。この他にもダッシュ移動中に急停止したいときにもⒼボタンが役に立つ。覚えておこう。

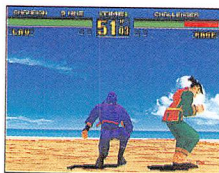
■キャンセルがかかるのは普通のキックのみで、共通コンビネーション（ⓅⓀ）のキックのキャンセルはできない。

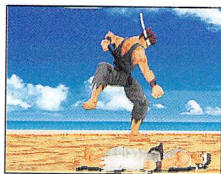
# ダウン攻撃

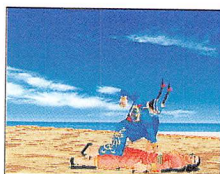
## 飛ぶべきか飛ばされるべきか？

『バーチャファイターリミックス』で対戦の最中、相手を殴り飛ばしたり蹴り倒したり放り投げたりしたとき、すなわち相手をダウンさせた瞬間に、プレイヤーはまたしても選択を迫られることになる。ダウン攻撃を仕掛けるか、相手の回復を待って起き上がりの攻防に持ちこむか、この2択である。

基本的に、どちらの選択が有利ということはないのだが、相手をダウンさせた技によってはダウン攻撃が絶対に成功しないということもある。また相手がダウンした位置しだいでは、ダウン攻撃を仕掛けた側が、逆に危険な状況になってしまうということも起こり得るのだ（右写真参照）。使用キャラクターごとに、安全確実にダウン攻撃を仕掛けられるタイミングを理解しておこう。

■ラウがダウン攻撃に失敗した瞬間の映像。相手にとっては、投げ技も打撃技もやり放題の大チャンスになる。

■パイのダウン攻撃はヒットしたあと後転してしまう。こういう位置で仕掛けるのは自殺行為なのだ。

### キャラクター別ダウン攻撃特性

#### ーアキラー

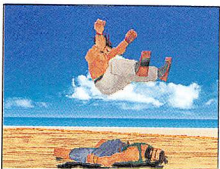
アキラのダウン攻撃である撃崩捶（⇧Ⓟ）は、相手にかわされる危険が大きい技だ。相手がダウンしたときには、クイックフォーワードで近づいて槍下炮（⇘Ⓟ）を叩きこもう。

#### ーパイー

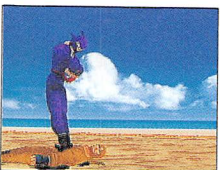
パイのダウン攻撃は、攻撃スピードが早くヒット率は高い。ただし、回避されたときのリスクも大きいので、相手が自分の近くに倒れたときは、確実に雷陰掌打（⇘Ⓟ）で叩け。

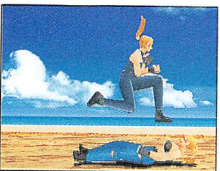
#### ーラウー

それほど性能は良くないので、旋風牙（Ⓚ＋Ⓖ）か燕旋蹴（⬇Ⓚ＋Ⓖ）のヒット時か投げ技が決まったときぐらいしかダウン攻撃のチャンスはないと思ったほうがいい。

#### ーウルフー

ダメージが大きい投げ技で相手を倒すことが多いので、相手のダウン時間は長く、小のダウン攻撃なら決めやすい。失敗しても投げ返されるリスクが少ないのもありがたい。

#### ージェフリーー

大のダウン攻撃は回避されやすく、小のダウン攻撃は万一回避された場合確実に反撃をくらう。ただしスプラッシュマウンテン（⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ）で投げたときは狙ってもいい。

#### ーカゲー

中距離ダウン攻撃の飛鳥以外はスキが大きすぎる。飛延弾（近距離）、飛翔撃（遠距離）を出すのは厳禁。どの技で倒せば飛鳥が出る距離になるのかを、確実に把握しておこう。

#### ーサラー

小のダウン攻撃なら、ほとんどの場合成功する。また、技がヒットした瞬間"バキーン"という音がしたら、大のダウン攻撃の狙い目だ。積極的に飛んでいってみよう。

#### ージャッキーー

サラとほぼ同じ性能のダウン攻撃を持つが、ダウンさせる技の性能差のせいで、成功率は多少落ちる。カウンターヒットでダウンを奪ったときに絞って、ダウン攻撃を狙おう。

# ダウン攻撃の回避

## ピンチがチャンスになる瞬間！

豪快な投げ技でリングに叩きつけられ、さらに追い討ちのダウン攻撃が迫る！　こういうイヤなシチュエーションを、何度となく経験している人は多いことだろう。しかし、ここであきらめてはいけない。このダウン攻撃にどう対処するかによって、絶体絶命の大ピンチが一発逆転の大チャンスへと姿を変えることもあり得るのだ。

さて、ダウン攻撃への対処法はふたつある。まず、蹴り起きで相手を迎撃する方法。そして、横転起きなどのすばやい起き上がりで回避する方法だ。だが、蹴り起きの場合は成功しても相手に蹴りのダメージしか与えられず、下手に蹴り起きのモーション中にダウン攻撃を喰らうと逆にカウンターダメージを受けてしまう。失敗したときのリスクを考えると、とりあえず回避する道を選ぶべきだろう。対戦キャラクター別のダウン攻撃対処法を下にまとめてみた。参考にしてほしい。

### 起き上がり時間算出法

**A値＝技ダメージ÷2−7**
（投げ技でダウンした場合）
（A値＝技ダメージ−7）
※この値はダウン後1フレームごとに1ポイントずつ減少。

**B値＝ダウンした側のボタン連打数×3**
※1フレームごとにボタンのオン、オフを測定する。

A値＜B値になった時点で起き上がりが開始され、
最後に押したボタンによって
起き上がりかたが決定される。

## 対戦キャラクター別ダウン攻撃回避法

### 一対アキラ一
カウンターでダウンさせられない限りほとんど回避できる。裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）や鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）など、アキラの硬化時間が長い技のあとなら蹴り起きで迎撃も可能だ。

### 一対ラウ一
旋風牙（Ⓚ＋Ⓖ）、燕旋蹴（⬇Ⓚ＋Ⓖ）でダウンさせられたら、あえてダウン攻撃を受けるのが吉。ラウの硬化時間が短いので、攻撃回避後の反撃チャンスは両者ほぼ同等なのだ。

### 一対ジェフリー一
小ダウン攻撃の回避後は、ジェフリーは完全な無防備状態になる。ただし腰が引けた姿勢になっているため、投げ技を狙う場合はタイミングを少し遅らせたほうがいい。

### 一対サラ一
対パイと同じくカウンターを喰らう可能性が高いので蹴り起きは厳禁。Ⓚボタン以外を連打しよう。回避後のサラの立ち直りは早いので、スキの少ない技で対応すること。

### 一対パイ一
ダウン攻撃が強力なパイに対して蹴り起きは禁物。まず確実にカウンターを喰らう。横転起きや前・後転起きで回避すれば、硬化中で動けないパイを楽に投げられるだろう。

### 一対ウルフ一
ウルフは攻撃後ダウンするので、回避後の有効な反撃方法は特になし。ジャイアントスイングかスプラッシュマウンテンを決められたら、あきらめて追い討ちを受けよう。

### 一対カゲ一
ほとんどの場合は横転起きで回避可能。ただし中距離攻撃の飛鳥でこられた場合は、着地後の投げに注意すること。ちなみに飛鳥を後転起きで回避するとカゲの背後を取れる。

### 一対ジャッキー一
サマーソルトを喰らったとき以外は、回避に専念すれば逃げられることが多い。膝をついているあいだに投げ技を狙おう。打撃技を狙う場合は極力スキの少ない技でいくこと。

# 起き上がりの攻防

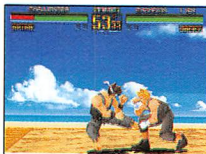
## すべての起き上がりかたの特徴を把握しろ！

ここでいう起き上がりの攻防とは、立っているキャラクターと倒れているキャラクターのにらみあい、つまり、次にどういう行動に出るのかという起き上がりざまの駆け引きのことだ。具体的にいうと、相手をダウンさせたあとダウン攻撃を仕掛けずに起き上がるのを待ったり、ダウン攻撃成功後すぐに至近距離で相手が起き上がろうとしているときなどが、この駆け引きが始まるときだ。

とりあえず知っておいてほしいのは、起き上がりの攻防には、起き上がるまでと起き上がった直後の2段階の攻防があるということ。まず、ダウンしているキャラクターが上段蹴り起きをするか下段蹴り起きをするか、それとも後転起きで逃げるかの読み合い。これは起き上がるまでの攻防になる。また、起き上がった相手に対し、投げを狙うか打撃技を狙うか、それとも防御に徹して相手のスキを誘うかという駆け引き。こちらは起き上がり直後の攻防ということになる。

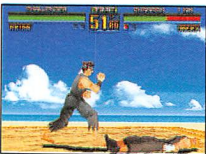
このふたつの攻防は、どちらも勝敗に直接響いてくる重要なものだ。とくに、第1段階である起き上がりかたの読み合いは、起き上がり直後の攻防にも密接に影響してくる。例えば、蹴り起きを空振りした場合、起き上がる側のキャラクターが第2段階で勝つチャンスはほとんどなくなる。逆に、立って待つ側が読み間違えて下段蹴り起きを喰らおうものなら、いきなり攻守の立場が逆転してしまうのだ。安易な選択を繰り返していては、一度ダウンさせられたが最後、蹴り起き以外の技を出すことなく体力が尽きることになるだろう。

そこでこの章では、まずは自分がダウンした場合を想定して、どういうふうな起き上がりかたがあるのか、またそれぞれの起き上がりかたの長所や弱点にはどんなものがあるのかという点について解説してみよう。

### ワンパターンの起き上がりは厳禁

■たまたま下段蹴り起きで相手を撃退できたとしても、それを繰り返すのは危険。相手にも学習能力はあるのだ。立っている相手の状態に応じて起き上がりかたを変えよう。

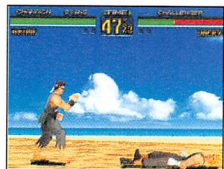
### 起き上がった直後が重要

■最終的に勝負を決するのは最初の起き上がりの攻防の直後。たいていの場合、両者の攻撃チャンスは平等で接近した状態になっている。対応を間違えると、死あるのみだ。

### 両者のチャンスは平等だが……

■ダウンした側と待ってる側のどちらが有利ということはないが、ダウンさせたことで体力的、精神的優位が待つ側に生じる。このプレッシャーを覆すのは容易ではない。

## 起き上がりの攻防　実戦での一例

### プレイヤーA（右側）の心理とその行動

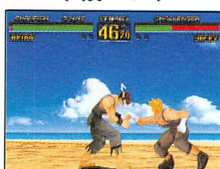
後転起きを選択

蹴り起きを警戒

後転起き上がり中

ダッシュで追う

投げを警戒

投げを狙う

下段パンチ

投げを止められる

### プレイヤーB（左側）の心理とその行動

## 通常起き……ダウン後に起き上がり操作をしない

通常起きの解説に入るまえに、ほかの起き上がりにも関係のある大事なことを説明しておこう。それは、ダウンしたキャラクターの頭の向きである。同じ起き上がりかたでも、相手に頭を向けてダウンしているか足を向けてダウンしているかによって、微妙に性質が変わってくるのだ。なかにはサラ、ジャッキーの蹴り起きのように、まったく別物の技になることもあるので注意しよう。

さて、それを踏まえて通常起きについて考えてみよう。相手に足を向けている状態での通常起きの場合、完全に起き上がるまでは打撃に対しても投げに対しても無敵状態になる。そのあいだコマンド入力もできないが、Ⓖボタンを押しっぱなしにしておけば打撃技を重ねられてもガードは可能だ。問題は投げを狙ってくる相手への対処法で、相手のほうが先にコマンド入力を開始できるため、こちらの不利は否定できない。また相手に頭を向けてダウンしていた場合、完全に起き上がったあと振り向く動作が加わるため、打撃技に対してもつけこむスキを与えてしまう。相手が蹴り起きを警戒して離れているとき以外は、別の起きかたを選択したほうが無難だろう。

■無駄に技を重ねてくるシロウト衆は、きっちり技をガードしたあと痛い目に合わせてやろう。蹴り起きでダウンさせてやるのも、またよし。

■相手がこのあたりの距離にいるときには、たいてい蹴り起きを警戒している。通常起きをして意表を突けば、投げ技を狙われることも少ない。

## 前転・後転起き……✚ボタンの⬅方向を連打

前転起きと後転起きは、ともに立っている相手から遠く逃げるための起き上がりだ。起き上がりの操作は同じだが、相手に頭を向けてダウンしていると前転起きに、相手に足を向けてダウンしていると後転起きになる。

この起き上がりかたのメリットは、相手が追いかけてこなければ完全にダウン前の状況から仕切り直しができる点だ。これは前転でも後転でも変わりはなく、相手が少し離れて待っているような場合や、性格的に深追いをしないプレイヤーが相手の時に有効だろう。また、この場合は起き上がり直後の攻防は実質なくなることになる。ひと息つきたいときには、この起き上がりを選択すれば心の余裕が得られるというものだ。

ただし、相手がすかさず追いかけてきた場合、プレイヤーはかなり不利な立場に追い詰められることになる。前転起きの場合は通常起きと同じく起き上がり後の振り向き動作のスキが大きく、投げ技を狙われると回避は難しい。また後転起きの場合、転がる姿勢の関係でさらに投げ間合いに入られやすい。これを避けるには、下段パンチなどで相手を止める必要があるが、中段攻撃で来られるとどうしようもない。防御か下段パンチかの難しい2択を迫られることになるだろう。

■リングサイドでは転がっていくスペースがないため、後転起きの入力をしていても通常起きになることがある。別の起きかたを選択しよう。

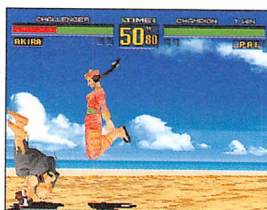
■カゲ相手にこの起き上がりをして雷龍飛翔脚を狙われると、カゲが入力を失敗しない限り回避は不可能だ。別の起き上がりを選択するべきかも。

※各起き上がりの操作法は、キャラクターが左側にいるときのもの。
またボタンを連打していると、起き上がるまでの時間が短縮される。

## ヘッドスプリング起き……✚ボタンを⬆方向に入力

このヘッドスプリング起きのメリットは、一部のダウン攻撃を回避しやすいという一点のみである。しかも、Ⓚ、Ⓖや✚ボタンの⬅などの入力をしてしまうと違う起き上がりになる可能性があるため、起き上がり時間を短縮するため連打が許されるのは✚ボタンの残り3方向とⓅボタンだけ。とりあえず急いで起き上がりたいときに、このヘッドスプリング起きを狙って行うことはないと思ってもいい。

とくに相手が自分の近くで起き上がりを待っているときのヘッドスプリング起きは自殺行為といってもいい。起き上がり後の攻撃チャンスは、通常起きとまったく同じだが、起き上がりのモーションを始めてから実際に起き上がるまでの時間が長いため、相手に攻撃タイミングを測る余裕を与えてしまうのだ。とくに相手に頭を向けてダウンした場合は打撃技を喰らう可能性も大きく、再びダウン状態に戻されてしまうのはほぼ確実だろう。

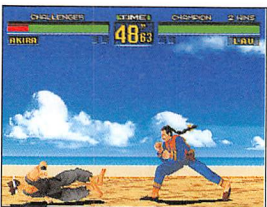
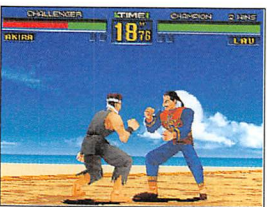
相手が至近距離にいる場合には決してやってはいけない起き上がり、それがこのヘッドスプリング起きだ。

■ダウンしたあとにかならずダウン攻撃を仕掛けてくるような相手には、この起き上がりかたが有効な場合もある。

■このモーションの最中に、相手は落ち着いて大技のコマンドを入力することができる。たいへん危険な一瞬である。

## 横転起き上がり……Ⓖ連打

横転起き上がりの特徴は、ヘッドスプリングと同じくダウン攻撃を避けるのに適しているということだ。ダウンしたときの身体の角度や相手の使うキャラクターによって変わってくるが、ダウン攻撃の回避性能はすべての起き上がりかたのなかでトップを誇る。ただし、起き上がり直後の攻防時に、もっとも不利な状態となるのもこの横転起き上がりなのである。

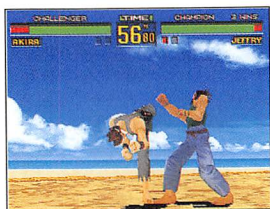
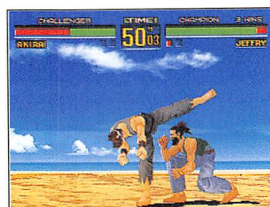
その理由は、"魔の一瞬"の存在にある。じつはキャラクターが完全に起き上がる寸前に、ダウン側の硬化時間中にも関わらず、相手の攻撃に対する喰らい判定がほんの一瞬発生してしまうのだ。打撃技の場合コマンド入力から攻撃力発生までのタイムラグのせいで、その一瞬を狙って攻撃を当てるのはほぼ不可能に近い。だが通常投げ（Ⓟ＋Ⓖ）の場合、ボタンを押した瞬間に技がかかるので簡単にタイミングを合わされてしまうだろう。

無抵抗で投げられる自分を見てハメだと叫ぶ人もいるが、ダウン攻撃を仕掛けない相手に対しての横転起きは、投げてくれと頼んでいるのと変わらない。投げる相手を憎むまえに、自分の思慮の浅さを反省するべきだ。

■さきに後述の横転蹴り起きを喰らわせて牽制しておけば、横転起きの動きを見た相手は警戒して逃げてくれる。唯一横転起きが安全な瞬間だ。

■これが"魔の一瞬"。ほかの起き上がりのときも同じようにこの一瞬があるが、横転起きのときがもっともタイミングを合わせやすいのだ。

## 上段蹴り起き……Ⓚボタンを連打

この上段蹴り起きは、起き上がりざまに上段の廻し蹴りを放つ技だ。注意しておきたいのは、"上段"蹴り起きとはいうものの、実際には中段属性の蹴りなのでしゃがんだ相手にもヒットするということ。つまり、ダウンしたキャラクターの近くで相手がしゃがんで待っているときには、この上段蹴り起きが有効ということになる。

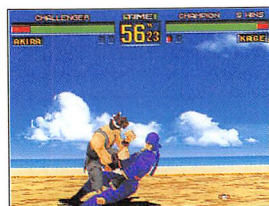
この起き上がりの特徴は、相手が近くにいれば蹴り足が空振りすることはなく、その後の攻防での攻撃チャンスを両者ともほぼ同じにできることだ。ただし、相手が蹴り起きを予想して後ろに下がっていた場合、蹴りは空振りしてしまう。起き上がる側の喰らい判定は蹴り足が伸びた瞬間から発生するので、たいへん危険な状況になってしまうだろう。ちなみに頭を相手に向けてダウンしていた場合のほうが、蹴りの後の硬化時間が長くなるため空振りは絶対に避けなくてはならない。

また、しゃがんでいる相手にも当たる攻撃ではあるが、そのリーチは意外と短い。通常なら蹴り足が届く距離に相手がいる場合も、寸前にしゃがまれたために空振りという事態も少なくはない。相手の位置をよく確認して、慎重に起きかたを選択しよう。

■もしカウンターで当たれば、ダメージが30を越えて相手はダウンする。とはいえ、起き上がるまえに適当に技を出すような愚か者はそういない。

■この位置でしゃがまれると、上段蹴り起きでは空振りしてしまう。下段蹴り起きか後転起きをするか、意表をついて通常起きをするといいかも。

## 下段蹴り起き……✚ボタンの⬇を押しながらⓀ連打

下段蹴り起きは、起き上がりざまに下段の廻し蹴りを放つ技。攻撃属性が中段から下段に変わっただけで、基本的な技の性格は上段蹴りと同じと考えていいだろう。ただし、大きな違いとしてカウンターヒットでなくても相手をダウンさせられるという長所がある。うまくいけば、一気に立場を逆転させることもできるのだ。

ただし、蹴りが相手に届かなかった場合は、上段蹴り起きを空振りしてしまったときと同様に相手の反撃の喰らい放題となる。また、ステップバックで回避されるほかに、小ジャンプで蹴りをスカされるパターンもある。この場合、相手がコマンド入力をミスしない限りその後の攻撃を避ける方法はない。CPUのカゲと闘っていて、下段蹴り起きに飛び手刀でカウンターを喰らった経験がある人も多いだろう。相手をダウンさせたい一心で下段蹴り起きを多用するプレイヤーが多いが、あまりワンパターンだとすぐに読まれて小ジャンプで回避されてしまう。うまく上段蹴り起きと併用して、相手がうかつにジャンプできないように牽制しておこう。

■よほど時間がかかる技を出さない限り、この瞬間に回避した側の勝ちが決まる。ジャイアントスイングでさえ余裕で決められてしまう。

■起き上がりに流影脚や雷龍飛翔脚を重ねてくるカゲがたまにいるが、下段蹴り起きなら潰すことができる。覚えておくと役に立つだろう。

## 横転蹴り起き……Ⓖ連打後Ⓚ連打（相手が足側）

全9種類の起き上がりのなかで、もっともコマンド操作が難しいのがこの横転起き上がりだろう。いちおう上にコマンドを紹介しているが、ここで正確な入力法を説明しておこう。まず、Ⓖボタンを連打していると横転起き上がりが開始される。この横転モーション開始後5フレーム（約0.16秒）以内にⓀボタンを押せば、横転蹴り起きとなるのだ。これでは、人間の反射神経でタイミングを捕らえるのは困難だろう。ⒼボタンとⓀボタンを交互に連打することで、ある程度は成功率を上げることができる。うまく横転蹴りができない人は試してほしい。

さて、そんな苦労をして出した横転蹴り起きも、じつは打撃技の重ねに弱いという重大な弱点を持っている。Ⓖ連打後Ⓚの入力が確認されると、横転中にも関わらず相手の攻撃に対する喰らい判定が発生するのだ。そのため、起き上がりの攻防など考えもせず技を乱発しているような素人プレーヤーにも、手痛い反撃を受けることになりかねない。また相手が上級者の場合は、下段蹴り起きと同じく小ジャンプで回避される可能性もある。あくまで、横転起きと思わせておいてじつは……というタイミングでのみ使用し、乱用は控えるべきだろう。

■他の蹴り起き系と違って、この段階で相手の打撃技を喰らう可能性が出てくる。相手が打撃を狙わないような状況下でのみ使用するべし。

■横転蹴り起きがガードされ、その後相手がパンチ系のコンビネーションを狙ってきた場合、硬化時間の関係上すべて喰らってしまう。要注意。

## ヘッドスプリング蹴り起き……Ⓚ連打(相手が頭側)

この蹴り起きは少々特殊で、サラとジャッキーのみが使えるものだ。上にⓀボタン連打と表記してあるが、じつは、ある特定の条件化でしか出せない。というよりも、出てしまうと言ったほうが適切だろうか。

その条件とは、サラもしくはジャッキーが相手に頭を向けてダウンしていること。この状態では、たとえ✚ボタンを下に入力して下段蹴り起きを狙っても、勝手に中段属性であるヘッドスプリング蹴り起きになってしまうのだ。ただでさえ相手に頭側のポジションを取られるのは不利なのに、蹴り起きの選択肢がヘッドスプリングしかないのではたまらない。相手にしてみれば、サラとジャッキーの頭側に立てた場合、上段ガードをしていれば絶対に蹴り起きを喰らうことはないのだから楽なことこの上ない。さらに、技の後の硬直時間も他の蹴り起きに比べると長いため、もしも蹴りをスカされたら絶対に逃げられないと思って運を天にまかせよう。ただひとつ勝機があるとすれば、これだけ不利な起き上がりなのだから蹴り起きしないで逃げるに違いない、と相手が油断してくれた場合のみ。とりあえず幸運を祈ろう。

■間に合いさえすれば、ダウン攻撃を仕掛けてきた相手に打ち負けることはほとんどない。ただし、それでも横転起きをしておくほうが無難。

■モーションの関係で、相手のほうに自ら間合いを詰めるようになっている。スカされると、そのままの間合いでも大半の攻撃が入ってしまう。

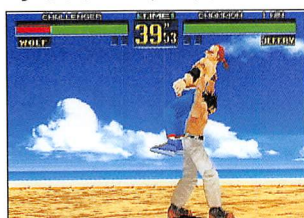
# 投げ技考察

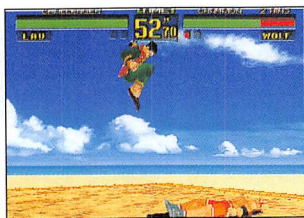
## 一発逆転の可能性を秘めた帰死回生の一撃

『バーチャファイターリミックス』において投げ技は特殊な位置を占める。もしも打撃技とガードだけしか選択肢がなく、ふたりのプレイヤーのガードが完璧だった場合、一生勝負の決着はつかないだろう。だが、そこに投げ技が加わることで、闘いが千日手となるのを防ぐことができるのだ。打撃技はガードで防ぎ、ガードは投げ技で崩し、投げ技は打撃で止める。この三位一体のシステムこそが、このゲームの奥深さを生みだしていると言えよう。

そして、投げ技の存在意義はそれだけではなく、実戦において勝利を得るための大切な鍵を握っている。まず下の3大利点を見てもわかるとおり、体力的に相手に負けている場合に一気に逆転を狙うことができる。基本的にダメージが大きいのに加え、ダウン時間の算出法が通常の打撃技と違うため（※P89参照）ダウン攻撃が成功しやすくなっているからだ。また、もうひとつの利点である相手との位置関係が変化する特性を利用すれば、さまざまな局面で自分を有利に持っていける。例えばパイがリングサイドに追い詰められたとき、天地頭落（⇨⇩Ⓟ）を成功させれば相手は逆にリング外に投げだされる。各投げ技の特性を知り、実戦で有効に使っていこう。

### 投げ技の3大利点

#### 与えるダメージが大きい

■打撃技と比較すると、数倍のダメージを相手に与える。大逆転のチャンスだ。

#### 相手のダウン時間が長い

■打撃技よりダウン時間が長いため、ダウン攻撃などで追い討ちもやりやすい。

#### 互いのポジションが変化

■相手と位置が入れ替わる一部の投げ技を使えば、リングアウトを回避できる。

## 相手が上段攻撃を空振りしたところを投げる

さて、ここからは具体的な投げかたについて解説していこう。まず、上段攻撃回避時の投げである。

投げ技を成立させる条件のひとつに、相手が技を出していない、というものがある。これは正確にいうと、相手が技のモーションに入ってから攻撃力が発生するまでは投げられない、ということだ。つまり、技を出した後の手や足が戻るモーション中は投げられてしまうのだ。これを利用すると、相手の上段攻撃をしゃがんで避け、技の戻りのモーション中に投げコマンドを入力して投げるというテクニックが生まれる。このテクニックの利点は、まず相手の反撃を心配しないで済むこと。そして、技を出すために相手が踏みこんでいるので、勝手に投げ間合いに入ってきてくれるということだ。

もちろん、注意点がないわけではない。相手が単発攻撃に見せかけたコンビネーション（例:ジャッキーのダブルスピンキック）を出してきた場合、投げは失敗し打撃を受けてしまう。しゃがんだ姿勢で固まることなく、相手の動きをよく見て狙っていく必要があるだろう。

■狙いやすいのはパイ、ラウの連環転身脚。技の途中でしゃがみガードに移行し、最後の蹴りの空振りと同時に投げられる。

■上段から中段、または下段へとつながるコンビネーションの場合、しゃがんでも避けられない。相手の技を見極めよう。

# 攻撃をスカしての投げ

次の投げテクニックは、相手の攻撃をスカして投げる方法だ。これも上段キックを回避して投げる方法と同じ理屈で、相手が技を出してきたところをステップバックでかわして、技が戻るところをクイックフォワードで追いかけて投げるというもの。このテクニックの場合、相手の攻撃が中段だろうと下段だろうと、スキが大きい技の後なら投げてしまえる（下段を投げられるのはウルフ、ジェフリーのみ）。ただし、相手の攻撃タイミングを正確に読んでステップバックする技術と、さらにその攻撃の後に投げられるスキがあるかどうかを判断して投げにいく反射能力が求められる。この技を会得することが、エキスパートプレイヤーへの第1歩だろう。

## 中段キックをスカして投げる

一般的にスカし投げの代表例は、中段キックをスカして投げることだろう。中段キックの硬直時間は20フレーム（約0.7秒）もあるので、蹴り足の戻りに合わせてクイックフォワードで接近すれば、相手に投げ技を仕掛ける十分な時間的余裕がある。ただし、アキラとラウの中段キックだけは技の硬直時間が短いので、下手に投げを狙うと返り討ちにあうことが多い。気をつけよう。

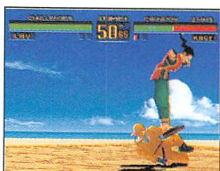
## パイの燕旋蹴をスカして投げる

これはスカし投げの特殊応用例で、ウルフとジェフリーのふたりだけが可能な技だ。このふたりはしゃがんでいる相手を投げる技を持っているので、技の後にしゃがんだ姿勢のままで長い硬化時間がある、パイの燕旋蹴とサラ、ジャッキーのレッグスライサーの技の戻りを投げることができる。これ以外の技は、硬直時間が短かったり立ち姿勢になっていたりでうまく投げられないかも。

# ダウン攻撃を避けて投げる

相手のダウン攻撃をうまく回避したら、相手がまだダウン攻撃のモーションから立ち直ってない。そんなときこそ投げのチャンスがやってくる。ダウン攻撃の回避の章でも説明したが、アキラ、パイ、ラウ、サラ、ジャッキーの大小ダウン攻撃と、カゲの中距離ダウン攻撃、そしてジェフリーの小ダウン攻撃が失敗した場合、かなり長い硬直時間が存在する。そこを投げてしまうのが、このテクニックだ。要領は、"攻撃をスカしての投げ"と同じなので、落ち着いて、す速く正確にコマンドを入力して投げてやろう。ただし、横転起き以外で回避した場合は、相手との間合いや自分の硬直時間の関係でうまくいかないことも多い。どんなに操作が完璧でも100パーセントの成功率にはならないので、場合によっては打撃技に切り換える柔軟さも欲しいところだ。

## 実戦でのダウン攻撃回避後の投げ

パイ、ラウ、サラ、ジャッキーのダウン攻撃を回避した場合、横転起きでも後転起きでも立ち上がったその場から投げを狙える。対アキラ、ジェフリーの場合、相手の腰が引けた状態になっているためクイックフォワードで間合いを詰めないと投げにくい。場合によっては打撃に切り換えること。対カゲでは逆に投げられる恐れが大きいので基本投げ（Ⓟ＋Ⓖ）以外は狙わないように。

# 起き上がりを投げる

これに関しては、起き上がりの攻防として詳しく説明したが、ここでもう少し詳しく説明しよう。

まず、起き上がり後の投げのパターンを大雑把に分けると、通常、横転、前・後転起き後の一瞬の硬直をついて投げる方法と、上段、下段、横転蹴り起きをスカして投げる方法のふたつがある。このふたつの方法は完全な2択になっており、相手の行動を読み間違えたら投げることは難しいだろう。ただし、横転蹴り起きに関してはモーションを開始してから蹴り足がでるまでの時間が長いので、小ジャンプで回避することも可能だ。横転のモーションを確認したら、とりあえず小ジャンプしておくのもいいかもしれない。横転蹴り起きならば着地と同時に投げコマンドを入力し、ただの横転起きなら小ジャンプの着地時には相手の硬直は解けているので、次に説明しているパンチ投げで投げるようにしよう。

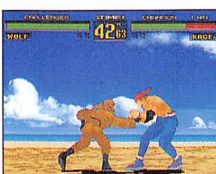
余談だが、後転起きを追うときに、⇨⇨Ⓖ⇨ⒼというふうにクイックフォワードのコマンドにⒼボタンを挟みこむとスムーズにダッシュできる。覚えておこう。

■蹴り起きをスカして投げる場合、相手の動きを見てからスカすのは不可能に近い。先読みして、あらかじめ逃げておく必要がある。

■横転起きを投げる場合は、相手との軸のズレを直す意味で、かならず相手にクイックフォワードで接近してから投げコマンドを入力すること。

# パンチ投げとその応用の投げかた

パンチ投げとは、相手にパンチを当てたときの硬直時間と打撃を受けてひるんだ相手の動きが止まることを利用して、相手を投げてしまうという技である。パンチを喰らった後の相手の行動によっては失敗することもあるが、単発で投げを狙うよりも成功確率ははるかに高い。また、自分の硬直時間が短く打撃後も間合いが開かない技（アッパーや肘系の攻撃、下段パンチ、背後へのパンチなど）を使えば、通常のパンチ投げ同様に相手を投げることができる。ただし技を空振りした場合、相手にスカし投げのチャンスを与えることになる。用心しよう。

## 下段パンチ→弧延落（カゲ）

## アッパー→スプラッシュマウンテン（ジェフリー）

これはジェフリーのバーティカルアッパー（↘Ⓟ）から投げに入るテクニックだ。この場合アッパーのダメージが大きく相手の硬直が長い上、投げ技のスプラッシュマウンテン（⇩↘Ⓟ+Ⓚ）のコマンド中の⇩↘操作で間合いを詰めながら投げに入れる。そのため、パンチ投げの中でも成功率はかなり高く、ほぼ全キャラクターに有効だ。失敗時に下段パンチが出るのもポイントが高い。

## 特殊例：ヒザをガードさせてからのジャイアントスイング（ウルフ）

相手に打撃を当て、その硬直時間中に投げるのが通常のパンチ投げだが、相手のガード後の硬直中にも投げチャンスはある。ヒザ蹴りは見た目より自分の硬直は短い。けっこう長めのコマンドの投げ技も成功させやすいのだ。アキラの独歩頂膝（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ・Ⓖだけ離す）、ジェフリーのニーアタック（⇨Ⓚ）、サラのダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）でも同様に投げを狙うことができる。

# 間合い

## 攻撃の成否を左右する最重要項目

ほかの大半の格闘ゲームと比較すると、『バーチャファイター』シリーズでは間合いの重要性が格段と高くなっている。飛び道具がない『バーチャ』では、どんな攻撃も間合いを調整することで無力化できるからである。投げ技考察の項で説明した"技をスカして投げる"方法などは、まさに間合い調節によって相手を無力化し攻撃を加えるよい例だろう。相手に的確に攻撃を加えるため、また、無駄なスキを作らないためにも、自分と相手の間合いはいつも念頭に入れておかなくてはならないことなのだ。

例えば、サラのダブルジョイントバットはたいへん性能がよく、相手の近くで連発しているだけで勝ちを拾えることもある。しかし、間合いを考えずに空振りしてしまうと相手の攻撃の格好の標的となる。逆にウルフのショルダーアタックのような技の場合、技の出がかりのスキが大きいため、ある程度離れたところから使わないと相手が何気なく出したパンチ一発で止められてしまう。自分と相手のキャラクターの違いや、使おうとしている各技ごとの有効間合いを常に考えておこう。

■ゲーム開始直後の間合いは2.2メートル。この直後にステップバックを行っておけば、ほとんどの場合、相手の技をスカすことができるだろう。

■相手が前に出るか後ろに下がるかで、有効間合いは刻々と変化していく。技を出す瞬間の間合いではなく、一瞬後の間合いを見切ろう。

### 至近距離……1.5メートル以内

■いわゆる投げ間合い。打撃技は上段攻撃をしゃがんで避けられる場合を除いて相手に必ず届く。この間合いでにらみあいになった場合、相手に通常パンチで技を止められる可能性があるので、可能な限りスピードのある中段攻撃や、パンチ投げがかなり有効だろう。

### 近距離……1.5～2.2メートル以内

■直接投げ技を狙うことはできないが、大半の打撃技が有効な間合い。複雑なコマンドでダメージが大きい打撃技を狙うのに適している。また、相手を誘ってカウンターを取りやすいのもこの間合いだ。半面、ステップバックで攻撃をスカされやすい間合いでもある。

### 中距離……2.2～3.5メートル以内

■ほとんどの技の有効射程から外れるため、次の攻防を考える余裕が生まれる間合い。それだけに心理的なスキも大きく、いきなり間合いを詰めて攻撃を仕掛けたり、ウルフのショルダータックルやカゲの雷龍飛翔脚などの長射程の技を奇襲的に使うチャンスでもある。

### 遠距離……3.5メートル以上

■もはや、どんな攻撃も届かない絶対安全圏。唯一、カゲの雷龍飛翔脚だけが4メートルの射程を誇るが、ステップバック1回で簡単に逃げられる。実戦では距離感がつかみにくいかもしれないが、後転起きからステップバック1回でこの間合いになると覚えておこう。

# 各キャラクターごとの有効な間合いを知れ

ここでは、各キャラクターの特性を考慮に入れ、それぞれの得意な間合いというものについて考えてみよう。

まず右の表を見てもらおう。これは各キャラクターがどの間合いで有利に闘えるかを表にしたもので、それぞれの間合いで有効な（相手に届く）攻撃の数、スピード、コマンド入力の難易度などを考慮に入れ、キャラクター間の優劣を相対的に評価している。ウルフとジェフリーが至近距離より近距離戦のほうが得意なのは意外だろうが、これはパンチ投げを主な戦法とすると至近距離だと打ち負ける可能性が大きいからである。

この表をもとにキャラクターのタイプを考えてみると、まず得意な間合いをキープして攻める、アキラ、ラウ、ウルフ、ジェフリーなどの能動的タイプ。得意な間合いがなく、相手の苦手な間合いで攻撃チャンスを探すしかないパイ、カゲのような受動的タイプ。そして、どんな間合いでも常に自分のペースを守れるサラ、ジャッキーのような万能タイプに分けられる。一見、パイとカゲは激弱な感じだが、スピードを活かし相手の間合い感覚を壊す戦法で闘えば、圧倒的不利は避けられる。この表はあくまでも参考程度にして、すべての間合いで闘えるプレイヤーを目指してほしい。

## ■キャラクター別有効間合い

| | 至近 | 近 | 中 | 遠 |
|---|---|---|---|---|
| アキラ | ◎ | ◎ | × | × |
| パイ | ○ | ○ | △ | × |
| ラウ | ○ | ◎ | △ | × |
| ウルフ | ○ | ◎ | △ | × |
| ジェフリー | ○ | ◎ | △ | × |
| カゲ | ○ | ○ | △ | △ |
| サラ | ◎ | ◎ | ○ | × |
| ジャッキー | ○ | ◎ | ○ | × |

■自分の攻撃がどこまで届くのかを知ることは基本中の基本。なかには、近距離以内で出すと不利な技も存在するので、よく考えて技を選択しよう。

■ある程度慣れてきたら、クイックフォワード、ステップバックの後に出して相手に届く技を把握しよう。意外な技が有効に使えるようになる。

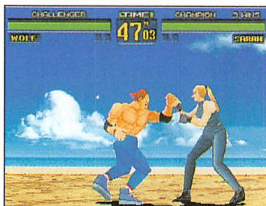
## ■全キャラクター移動力比較表

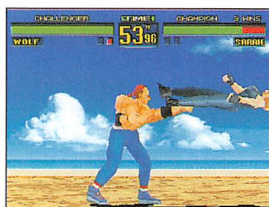
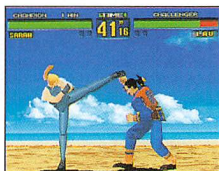
| 名前 | 立ち前歩き（➡） | 立ち後歩き（⬅） | しゃがみ歩き（↙ or ↘） | ｸｲｯｸフォワード（⇨⇨） | ステップバック（⇦⇦） |
|---|---|---|---|---|---|
| AKIRA | 0.5m/0.47sec. | 0.24m/0.54sec. | | 0.94m/0.67sec. | 0.92m/0.67sec. |
| PAI | 0.5m/0.4sec. | 0.24m/0.54sec. | | 0.95m/0.6sec. | 0.92m/0.6sec. |
| LAU | 0.5m/0.47sec. | 0.24m/0.54sec. | 0.3m/0.67sec. | 0.94m/0.67sec. | 0.92m/0.67sec. |
| WOLF | 0.5m/0.54sec. | 0.24m/0.54sec. | | 1.28m/0.74sec. | 1.18m/0.74sec. |
| JEFFRY | 0.5m/0.54sec. | 0.24m/0.54sec. | 全キャラクター | 1.28m/0.74sec. | 1.18m/0.74sec. |
| KAGE | 0.5m/0.37sec. | 0.24m/0.54sec. | 共通 | 0.95m/0.6sec. | 0.92m/0.6sec. |
| SARAH | 0.5m/0.4sec. | 0.4m/0.47sec. | | 0.95m/0.6sec. | 0.92m/0.6sec. |
| JACKY | 0.5m/0.47sec. | 0.4m/0.47sec. | | 0.94m/0.67sec. | 0.92m/0.67sec. |

# 連携技

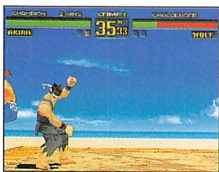
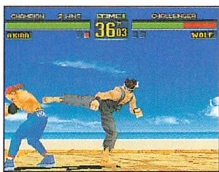
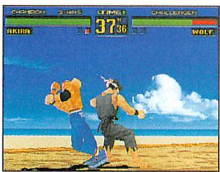
## 相手に休むスキを与えないラッシュ攻撃

ここで言う連携技とは、複数の技を組み合わせて一種の疑似コンビネーション技を作りだしたものだ。そのため、1発目が相手にヒットしても、続く攻撃が必ずヒットするとは限らない。しかし、相手の防御と反撃を封じる効果が高く、相手が対応法を誤ってくれれば大きなダメージを与えることができるだろう。

とはいえ、適当に技を組み合わせているだけでは連携技とは言えない。それなりの法則というものがあるのだ。まず、ふたつの技を組み合わせる場合、最初に出す技Aと続けて出す技Bの攻撃力発生時間が短いというのが原則だ。これだと、技Aの後で反撃しようとする相手を、技Bで潰すことができる。ほかにも、アッパー系の技で相手を空中に浮かせて、そこに連打系の技で追い討ちをかけるパターンや、上段、中段、下段攻撃を組み合わせて相手の防御を崩すパターンなどがある。どの連携技も便利なものだが、共通して必要なのはコマンド入力の正確さ。ひたすら実戦で修練を積もう。

■モタモタしていては連携技にならない。続けて正確に技を出せるまで、コマンド入力の練習を繰り返さないといけない。

■とくに空中に浮かせる連携の場合、遅滞なくコマンドを入力しておかないと技がヒットしない。もっともシビアな連携技と言えるだろう。

### 例1：パンチハイキック→ダブルジョイントバット（サラ）

連携技にはさまざまな組み合わせが考えられるが、とくに有名な連携技の場合コンボ○○といった名で呼ばれることが多い。○○には地名や技の発見者の名前が入るのが普通であり、この連携技も通称コンボ池袋またはコンボ池袋サラとして有名だ。

この連携技は最初のパンチハイキック（ⓅⓀ）を相手がガード、または空振りすることが前提となっている。普通、ⓅⓀのコンビネーションは蹴りの後のスキが大きいもので、ほとんどの相手はそのスキを突いて攻撃を仕掛けてくるだろう。ところが、サラのⓅⓀのスキは異常に少ないため、直後にダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）を出しておくと勝手に相手から当たりにきてくれるのだ。相手が誘いに引っ掛からずダブルジョイントバットまでガードしているようなら、もう一度ⓅⓀコンビネーションからやり直すか、着地後に固まっている相手を投げてしまえばいい。状況に応じて使い分けよう。

### 例2：鷂子穿林→側腿→鉄山靠（アキラ）

これは、鷂子穿林（⇦⬃Ⓟ＋Ⓚ）後に相手が一瞬でもボーッとしてれば成立する。失敗してもダッシュで逃げられるだけなので安心だ。問題は、どうやって鷂子穿林を成功させるかである。

# 完全コンボ

## 1発喰らえば逃げようがない恐怖の連携

この完全コンボも前述の連携技の一種である。ただ違うのは、最初の技がある特定の条件で成功すれば、続いて出す技が確実に全部ヒットするということだ。

こう聞くと、かなり外道でハメ技的なイメージを持つかもしれないが、ほとんどの完全コンボは最初がカウンターヒットでないと後が続かないものが多く、また特定のキャラクター相手でないと成功しないものもある。相手がどんな完全コンボを持っているかを知り、その最初の一発の技を集中して警戒していれば回避することは困難ではないだろう。ただし、いつもいつも守りに入っていると、とうぜん相手もそれを見切って別の連携技で攻めてくるはずだ。必要以上に完全コンボを恐れず、また完全コンボを喰らってしまったとしてもパニックなどに陥らず、冷静に相手に対処すれば自ずと道は開けてくるだろう。また逆に、相手のスキを見つけたら遠慮なく完全コンボを叩きこんでやろう。この完全コンボこそ、エキスパートプレイヤーの証明なのだから。

■完全コンボを狙う目的はいろいろあるが、相手を遠くまで押していきつつ追加ダメージを与えるために使うのが一般的。一石二鳥の戦法と言える。

■完全コンボを成立させる条件は、カウンターの成否、相手の体重、軸足の位置などかなり厳しいものだ。少ないチャンスを確実にものにしろ。

### ダブルジョイントバット→ミドルキック（サラ）

このコンボの目的は、追加ダメージよりも相手を飛ばす距離を重視したもの。あともう一息でリングアウトというところで、保険のつもりでミドルキック（⬊Ⓚ）を出しておくといいだろう。

### 斜上掌→連掌転身脚（ラウ）

これが有名な、ラウのお手玉というヤツ。最初の斜上掌（⬊Ⓟ）と連掌転身脚（⇦ⓅⓅⓅⓀ）のあいだに雷撃掌（ⓅⓅⓅ）を挟みこんでおけば、さらに相手を遠くに飛ばすことができる。

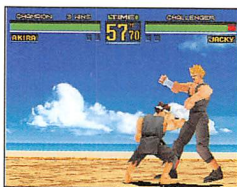
### ニーブラスト→ショルダーアタック（ウルフ）

このコンボは、追加ダメージと相手を飛ばすことの両方を目的としている。ただし、軽量級のキャラクターにしか成功しないため使いどころが難しい。あのブンブン丸の得意技でもある。

# 心理戦〜2択の強制〜

## 相手の心理を読むのではなく、心理を操作する術

これまでに何度となく、相手の心理を読むことが重要だということは説明した。しかし、心理学者でも超能力者でもない我々が、そうそう他人の行動を予測できるわけもない。ならば、どうすればいいのか。そう、相手の心理を操ってしまえばいいのだ。

操るというと物騒だが、要は、相手がある行動をしたくなるようなきっかけを作ってやればいい。ちょっと例を挙げてみると、下段攻撃を受けた相手はしゃがみガードをしたくなるし、中段攻撃を受けたら立ちガードをしようとする。また、打撃技の連続で攻められればガードが固くなり、投げ技の連続に対しては下段パンチで防ごうとするだろう。このように特定の攻撃パターンで相手の動きを誘導したあと、その動きに対して有効な攻撃を仕掛ければ高い確率で引っ掛かってくれる。とくに、こちらの攻撃に敏感に反応できる熟練プレイヤーほど、この2択の罠には陥りやすいだろう。

■下段攻撃の連続で相手がしゃがんだら、すかさず強力な中段攻撃でダウンさせてしまう。

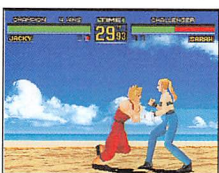
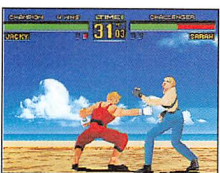
■相手が下段の誘いに引っ掛からなくなったら、今度はさらに裏をかいて投げを狙っていこう。

### 例1）考えなしの中段攻撃

ここで、ジャッキーの闘いかたを例に挙げて、心理戦に打ち勝つ方法を解説してみよう。ジャッキーの持つ強力な中段攻撃にダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）がある。適当に単発で出していてもけっこう当たる技なのだが、相手もこの技を警戒して簡単にはしゃがんでくれない。そうなると、ヒットするかガードされるかの確率は半々になり、反撃を受けることも多くなるだろう。

### 例2）下段攻撃からの中段攻撃

相手のガードが固く、ダッシュハンマーキックが当たらない場合、当然だが相手は立ちガードをしていることになる。そこで、今度はスラントバックナックル（⇘Ⓟ）を仕掛けてみよう。下段攻撃を受けた相手が思わずしゃがみガードをしたら、すかさずダッシュハンマーキックに切り換えるのだ。スラント後の相手の行動によっては、カウンターヒットを与えることもできる。

### 例3）下段から中段に見せかけての投げ

相手がさらに上級者で、スラントの引っ掛けを見破るようなら、今度はスラント→投げ技の連携に切り換えればいい。ジャッキーの場合、ネックブリーカードロップ（⇨⇨Ⓟ）を使えばスラント後の相手の反撃を止めることができてお得である。このほかにも、スラントロースピンキック（⇘ⓅⓀ）のように下段攻撃が続く技を折り混ぜておけば、相手は迷って反撃できなくなるはずだ。

# 相手にはチャンスを与えずプレッシャーを与えよ！

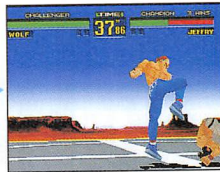
左ページで説明したように、下段攻撃で相手を誘い中段攻撃を当てるといった方法をいろいろなバリエーションで繰り返すと、相手の動きはだんだんと鈍くなってくる。これは心理的なプレッシャーによるもので、どの技が引っ掛けで、どの技を実際に狙ってるのかがわからなくなってくるからだ。こうなった相手はうかつに動くことをせず、こちらの攻撃パターンを読んで反撃してやろうと待ちの状態に入ることが多い。だが、それがまた新たな心理的な罠となる。

スラントからダッシュハンマーキックの連携で痛い目にあった相手が待ちに入る場合、ほとんどのプレイヤーはスラント→ダッシュハンマーの連携に対しての反撃しか頭になくなり、自分からの攻撃など思いもつかない状態になってしまう。普段ならば、打撃技、投げ技、ガード、クイックバックといろいろな行動の選択肢があるはずなのに、これでは自ら攻撃チャンスを放棄しているに等しい。ここで、投げ技やただの下段キックなどで攻撃を続けていけば、相手はひたすらスラントバックナックルが来るのを待ちながら体力をじわじわ削られていってしまうことだろう。それでは、このように相手にプレッシャーを与えることで、自発的に攻撃チャンスを失わせるさまざまなテクニックを解説してみよう。

## 局面1：スタート直後

スタート直後に取れる行動は、ごく簡単に分類すると攻めるか、守るか、逃げるかの3パターンである。だが、大半のプレイヤーは攻めか逃げを選ぶことが多い。このとき、カウンターを取りやすい強力な技（ジャッキーのダッシュハンマーキック、アキラの裡門頂肘、サラのダブルジョイントバットなど）を毎回出していれば、そのうち相手は技をガードして反撃しようと思い始める。そこに、投げ技を成功させるチャンスが生まれるだろう。

## 局面2：起き上がり時

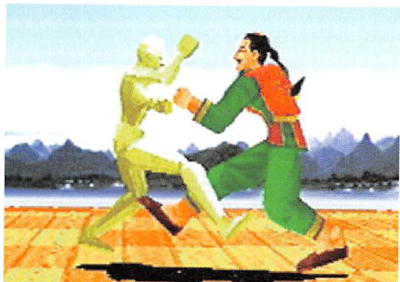
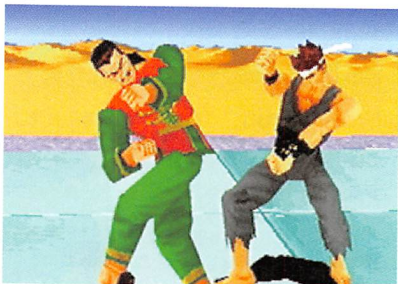
これは、どちらかというとサギに近い手口になるが、相手がダウンしたところにヒザ蹴りなどの技を出しながら接近するという手がある。こう打撃技をアピールされては、熟練者ならともかく普通のプレイヤーは逃げたくなるのが人情で、つい後転起きをしてしまいがちだ。そうすれば蹴り起きを警戒する必要がなくなるため、そこを追いかけて投げるなり殴るなりすればいい。ただし、冷静なプレイヤーには蹴り起きで返されるので注意。

## 局面3：同じ攻撃パターンの反復

左ページで紹介した、スラントバックナックルからダッシュハンマーキックの連携をうまくガードできる相手には、ダッシュハンマーキックをもう一度お見舞いしてやろう。相手が反撃しようとしたところに気持ちよくヒットするだろう。これを1回成功させておけば、次にダッシュハンマーキックをガードされたり避けられたりしても、相手は2発目を警戒して反撃しにくいはず。性能のいい技に限っては繰り返しの使用もオーケーなのだ。

## 局面4：間合いによるプレッシャー

これは多少テクニックが必要だが、自分より相手の体力が少ないときに、相手の攻撃が届かない間合いをキープし続けてプレッシャーを与えるものだ。そう、簡単に言えば"勝ち逃げ"である。人間、負けているときには頭に血が登りやすく、つい大逆転狙いの大技を出してしまう。だが、大技ほどガード後のスキは大きい。こちらは冷静にガードして、ⓅⓀなどスキの少ない技で反撃してやればいいだろう。あとは再び間合いを広げて待つだけだ。

娘は……

バレエで……

父は盆踊りに……

ゴーゴーとか。

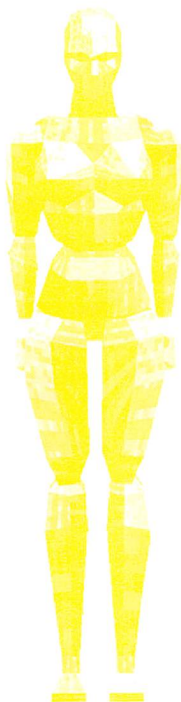
# REMIX GALLERY 2

またあいましたね。いつもたたかってばっかでさ、
たまにはパーッとやりたいよね。パーッと。

## 許容量オーバー

全国大食いコンテスト優勝は……、
おおーっと場内騒然です。

## 酔いつぶれた２人

夜の盛り場でよく見る風景です。
飲みすぎには注意しましょう。

DURAL
Yellow
0.0
144dpi
mode; YMCK

DURAL
magenta
18.4349
144dpi
mode; YMCK

DURAL
cyan
45.0
144dpi
mode; YMCK

DURAL
black
71.5651
144dpi
mode; YMCK

# AKIRA
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
|---|---|---|
| **●通常攻撃** | | |
| 冲捶（ちゅうすい） | 上段 | ⓟ |
| 崩捶（ほうすい） | 下段 | (♀) ⓟ |
| 昇腿（しょうたい） | 上段 | ⓚ |
| 易前腿（ようぜんたい） | 下段 | (♀) ⓚ |
| 側腿（そくたい） | 中段 | ⬊ⓚ |
| **●小ジャンプ攻撃** | | |
| 落歩双捶（らくほそうすい） | 中段C | （上昇中）ⓟ |
| 落歩捶（らくほすい） | 中段B | （下降中）ⓟ |
| 跳刺腿（ちょうしたい） | 中段C | （上昇中）ⓚ |
| 刺腿（したい） | 中段 | （着地直前）ⓚ |
| **●大ジャンプ攻撃** | | |
| 落撃双捶（らくげきそうすい） | 中段C | （上昇中）➡ⓟ |
| 登脚（とうきゃく） | 中段 | （同時に）ⓚ |
| 飛弾腿（ひだんたい） | 中段B | （上昇中）➡ⓚ |
| 落歩腿（らくほたい） | 空中 | （上昇中）ⓚ |
| 斧刃腿（ふじんたい） | 中段C | （下降中）ⓚ |
| 風門倒壊（ふうもんとうかい） | 上段 | （上昇中）⬅ⓚ |
| **●敵が背後にいる場合の攻撃** | | |
| 拳背捶（けんはいすい） | 上段 | ⓟ |
| 後蹴腿（こうしゅうたい） | 上段 | ⓚ |
| **●ダウン攻撃** | | |
| 撃崩捶（げきほうすい） | ダウン | ⇧ⓟ |
| **●起き上がり攻撃（相手が足方向）** | | |
| 括面旋腿（かつめんせんたい） | 中段 | ⓚⓚⓚ…… |
| 括面掃腿（かつめんそうたい） | 下段 | ⬇ⓚⓚⓚ…… |
| **●起き上がり攻撃（相手が頭方向）** | | |
| 背掃腿（はいそうたい） | 中段 | ⓚⓚⓚ…… |
| 背下掃腿（はいかそうたい） | 下段 | ⬇ⓚⓚⓚ…… |
| **●固有の打撃技** | | |
| 上歩頂肘（じょうほちょうちゅう） | 中段 | ⇨ⓟ |
| 裡門頂肘（りもんちょうちゅう） | 中段 | ⇨⇨ⓟ |
| 猛虎硬爬山（もうここうはざん） | 中段B | ⬇⇨ⓟ |
| 右揣脚（みぎたんきゃく） | 中段 | ⇨⇨ⓚ |
| 連環腿（れんかんたい） | 中中 | ⇨⇨ⓚⓚ |
| 独歩頂膝（どっぽちょうしつ） | 中段 | （近）⇨⇨ⓚ＋ⓖ |
| 鉄山靠（てつざんこう） | 中段B | ⇦⇨⇨ⓟ＋ⓚ |
| 槍下炮（そうかほう） | ダウン | ⬃ⓟ |
| **●固有の投げ技** | | |
| 倒身搜腿（とうしんそうたい） | 上段投げ | （近）⇦ⓟ |
| 心意把（しんいは） | 上段投げ | （近）⬁⇨ⓟ |
| 鷂子穿林（ようしせんりん） | 上段投げ | （近）⇦⬃ⓟ＋ⓚ |
| **●基本コンビネーション技** | | |
| 八門開打（はちもんかいだ） | 上上 | ⓟⓟ |
| 環捶腿（かんすいたい） | 上上 | ⓟⓚ |
| **●特殊コンビネーション技** | | |
| 冲拳（ちゅうけん） | 上段 | ⇨⇨ⓟ＋ⓚ |
| 捶腿（すいたい） | 上上 | ⇨⇨ⓟ＋ⓚ ⓚ |
| 連環捶（れんかんすい） | 上上 | ⇨⇨ⓟ＋ⓚ ⓟ |
| 連捶側腿（れんすいそくたい） | 上上上 | ⇨⇨ⓟ＋ⓚ ⓟⓚ |
| 連捶（れんすい） | 上上上 | ⇨⇨ⓟ＋ⓚ ⓟⓟ |
| 連捶背旋腿（れんすいはいせんたい） | 上上上上 | ⇨⇨ⓟ＋ⓚ ⓟⓟⓚ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| — | 5-1 | 5 | 12 | ★ |
| — | 5-1 | 5 | 8 | |
| — | 8-1 | 12 | 30 | ★ |
| — | 8-1 | 12 | 10 | |
| — | 8-1 | 12 | 24 | |
| | | | | |
| — | 19-1 | 13 | 30 | |
| — | 14-1 | 11 | 30 | |
| — | 6-1 | 12 | 18 | |
| — | 5-2 | 13 | 18 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| — | 12-1 | 23 | 30 | |
| — | 3-2 | 31 | 30 | |
| — | 6-1 | 29 | 40 | |
| — | 5-2 | 14 | 30 | |
| — | 6-2 | 8 | 30 | |
| — | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| — | 6-1 | 9 | 20 | ★ |
| — | 8-1 | 13 | 24 | ★ |
| | | | | |
| ⇧3Ⓟ | 31-1 | 30（35） | 20 | |
| | | | | |
| — | 18-3 | 10 | 20 | |
| — | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| | | | | |
| ⇨3Ⓟ | 6-1 | 14 | 20 | |
| ⇨6⇨5Ⓟ | 5-1 | 13 | 40～20 | ★、Ⓖ可 |
| （♀）⇨3Ⓟ | 6-1 | 14 | 65～20 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓚ | 6-1 | 27 | 30 | Ⓖ可 |
| ⇨6⇨5Ⓚ7Ⓚ | 6-1/7-1 | 25 | 30+30 | Ⓖ可 |
| ⇨6⇨3Ⓚ＋Ⓖ1Ⓖ離す | 8-1 | 15 | 30 | |
| （⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）14 | 6-1 | 22 | 80～20 | |
| ⬃3Ⓟ | 9-1 | 16 | 15 | |
| | | | | |
| ⇦5Ⓟ | — | 32 | 50 | |
| （⬀5⇨Ⓟ）10 | — | 55 | 50 | |
| （⇦5⬃Ⓟ＋Ⓚ）10 | — | 42 | 30 | 相手はダウンしない |
| | | | | |
| Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 10+12 | ★ |
| Ⓟ6Ⓚ | 5-1/7-1 | 12 | 10+30 | ★ |
| | | | | |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ | 5-1 | 9 | 12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓚ | 5-1/7-1 | 12 | 12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 16 | 12+12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 12+12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/9-1 | 19 | 12+12+12+30 | ★ |

※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# AKIRA 連携技

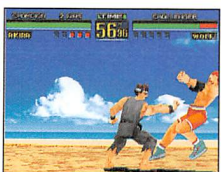
アキラの連携は、スキの少ない中段キックに大技を続けることで、カウンターダメージを狙えるものが多い。

## 側腿（⬊Ⓚ）→裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）

この連携技は、側腿が戻るのに合わせて攻撃しようとした相手に、スピードの速い裡門頂肘がヒットするという引っ掛け技である。相手が完璧なタイミングでパンチを打ったとしても、裡門頂肘の踏み込みが速いので止めることはできない上、カウンターダメージになる。ちなみに、側腿がカウンターでヒットして相手が浮いた場合、キャラクターによっては空中で裡門頂肘が当たる。

## 側腿（⬊Ⓚ）→鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

上の側腿→裡門頂肘と同じく、アキラの側腿の戻りスピードの速さを利用している連携技。もちろん側腿がカウンターで当たれば、空中の相手に鉄山靠での追い討ちが可能。ただし、相手が突っ込んでこないと裡門頂肘と同じダメージしか与えられない。あくまでも技の美しさにこだわるときか、カッコいい技を決めることで相手に精神的ダメージを与えるときに使用する技だ。

## 側腿（⬊Ⓚ）→猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）

こちらは、上の連携を見抜いてガードしてしまう相手用の技だ。まず側腿を当てたら後ずさるようにしゃがみ微妙な間を置く。攻めに転じた相手がガードを外して前に出ると、猛虎硬爬山がヒットするという引っ掛け技だ。⬋⇨Ⓟという感じでコマンドを入力すると、タイミングを取りやすい。ただし、相手が接近してこないうちに猛虎硬爬山を出すと空振りになることもある。注意しよう。

## 猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）→槍下炮（⬂Ⓟ）→撃崩捶（⇧Ⓟ）

これは別名"槍下炮ボンバー"といい、相手を遠くに飛ばすための連携だ。まず、パンチがギリギリ届く程度の距離から猛虎硬爬山を当て、すぐに吹き飛んだ相手をクイックフォワードで追いかける。そして相手が地面でバウンドしている間に槍下炮を当てると、さらに遠くに弾き飛ばすことができるのだ。槍下炮のコマンド入力の前に、Ⓖでダッシュをキャンセルすると技が入りやすい。最後の撃崩捶は回避されることもあるので気をつけよう。

## 独歩頂膝（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）→連捶背旋腿（⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ）

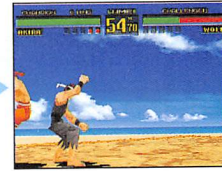
左の写真では途中を省略してあるが、ヒザ蹴りで浮いた相手にパンチ3発とキック1発のコンビネーションを叩き込む技である。全部の攻撃を当てるのは至難の業で、相手が軽量級でないとなかなかうまくいかない。ただし、パンチだけしか当たらなかったとしても、相手はけっこう遠くまで運ばれるのでお得だ。もちろん、独歩頂膝が確実に出せないとお話にならないが。

## 独歩頂膝（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）→鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

これは、左ページの側腿→鉄山靠の応用だが、独歩頂膝が当たった相手は横でなく上に飛ばされる。相手との距離があまり離れず近距離で鉄山靠が当たるので、与えるダメージはこちらの連携のほうが高くなる。飛距離よりもダメージを重視しているというわけだ。コマンドの難易度は高いが、それに見合った効果はあるので練習してみる価値はあるかもしれない。

## 独歩頂膝（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）→心意把（⇖⇨Ⓟ）

上のふたつの連携で独歩頂膝をガードされた場合は、このように投げ技狙いに切り換えるといい。独歩頂膝に限らずヒザ系の技は、技のあと片足が地面につくころから次のコマンドが入力可能になり、自分と相手の硬化が解けた瞬間に技を出すことができる。これは、投げ間合いに入りにくいアキラが投げ技を狙う、数少ないチャンスなのだ。相手を一気に場外へ叩きだせ。

## 独歩頂膝（⇨⇨Ⓚ+Ⓖ）→鶴子穿林（⇦⇙Ⓟ+Ⓚ）→側腿（⬋Ⓚ）→鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

上と同じく独歩頂膝から投げのパターン。こちらのほうは、相手になるべく多くの追加ダメージを与えるための連携技だ。ただし完全コンボではないので、鶴子穿林のあと相手が走って逃げると側腿以降の技はつながらない。また、技を出す側にとってもシビアな入力タイミングが要求され、少しでも遅れると相手に反撃か逃亡のチャンスを与えてしまうだろう。途中で自分の向きが逆になるので混乱して入力ミスがないようにしよう。

# Standard Technique of AKIRA

## 結城晶の基本戦法

アキラの技はダメージとスキの両方が大きいものが多く、しかも、至近距離以上の間合いでは大幅にパワーダウンしてしまう技もある。つまり、つねに至近距離で闘って、しかも必ず当てなければいけないということだ。近くで技を出して相手にヒットさせられないと、反撃を受けるのは必至。かといって遠くからチマチマ攻めていては、相手に与えるダメージは微々たるものになってしまう。つねに一撃必殺を狙い、相手を追い詰めよう。

# スタート直後の攻防

## 性能のいい中段キックを活用せよ

連携技のところで説明したように、アキラの中段キック＝側腿は技のあとのスキが短く大技につなぎやすい。また、相手が下がって逃げない限り、開始直後の間合いで出しても空振りすることがない。最初の一発は、この側腿でいくのがアキラのセオリーと言えるだろう。

だが、相手も何か攻撃を仕掛けてきた場合、技の出し始めにスキがある側腿だけでは心もとないこともある。そこで開始直後の闘いかたとして考えられるのが逃げてから、あるいは守ってからの反撃になる。

まず、逃げてからの攻めについて考えてみよう。逃げるといっても、ステップバックで逃げてしまっては長射程の技がないアキラでは攻めようがない。ここは、右の写真のように斜め後ろ下に✚ボタンを入力して、後ずさるように相手の攻撃を回避するのだ。そうしておけば、相手の大半の攻撃は空振りしてしまうので、すぐに猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）で反撃すればいい。このとき最初にしゃがむことで下方向へのコマンド入力は省略され、⇨Ⓟだけで技が出せるので時間節約にもなる。

つぎに相手の攻撃をガードしてからの反撃だが、これは通常パンチ＝冲捶に勝るものはない。ただし冲捶1発では相手はちょっとひるむだけ。そこからの連携が問題になる。確実なのは環捶腿（ⓅⓀ）でダウンさせることだが、冲捶がヒットしたら側腿からの各種連携につなげることで、より大きなダメージを相手に与えることができる。このパンチ→中段キックの連携に引っ掛かるプレイヤーはけっこう多く、その後にさらに技をつなげることも可能なので確実にモノにしておこう。

以上がスタート直後の攻防における代表的なアキラの戦法だが、このほかにも効果的な戦法はいくらでもある。例えば、裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）と鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）は、技の最初のモーションでしゃがんだような姿勢になるために上段攻撃に対してカウンターでヒットしやすい。開始直後にパンチを連打してくるような相手なら、この手でいくのも悪くない。また、連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）も相手の攻撃に対しカウンターを取りやすい技だろう。ただし、これらの技は相手の動きしだいでは空振りする確率が高く反撃も受けやすい。乱用は控えるように。

### 中段キックからの各種攻撃

### 攻撃をスカして猛虎硬爬山

### ガード後の反撃は小技で

# 中段攻撃からの変化

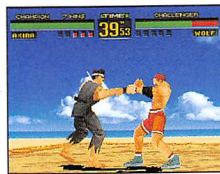
## ワンパターンな攻めから変幻自在の応用変化へ

側腿に始まり、裡門頂肘、猛虎硬爬山、鉄山靠と、アキラの決め技には中段属性のものが多い。これはこれで便利なのだが、あまりにも中段攻撃に頼りすぎれば相手も立ちガードに専念してダメージを受けなくなってくる。そこで必要になるのが、中段攻撃からの応用変化だ。

例えば下に例を上げたように、中段キックを受けた相手がその後の中段攻撃を警戒してガードしている場合、少し接近して投げてしまうという戦法が有効だ。また、崩捶（⇩Ⓟ）や易前腿（⇩Ⓚ）などの下段攻撃を何度か当てておいて、それから中段攻撃につなげるという戦法もある。前述のパンチ→中段キックの連携と併用したり、下の応用例2のように揺さぶりをかけたりしよう。

### 応用例1：中段キックから投げ技に連携

中段キックを当てた相手が、びびってガードを続けている場合に有効な技。倒身捜腿（⇦Ⓟ）を狙う場合、接近後十分に間を置いておかないとほかの技になってしまう可能性がある。

### 応用例2：上、中、下段に揺さぶりをかける

このパターンは、要するに相手をしゃがませてから中段攻撃を当てるというのが目的。つまり、下段攻撃後に相手が立っているのに中段を出しても意味がない。相手の姿勢をよく見よう。

# 槍下炮地獄

## まさにアリ地獄！　究極の技!!

この槍下炮地獄とは、単にダウンした相手に槍下炮を連打すること。だが、完璧なタイミングで出し続ければ、横転起き以外での回避は不可能だろう。覚えておいてほしいのは、槍下炮を喰らった相手の体のブレが収まってから槍下炮のコマンドを入れないと、ただの下段パンチである崩捶になってしまう。アキラの硬化時間が終わり完全な立ち姿勢になっていても相手の体のブレは収まってないので、心持ちタイミングを遅らせるとうまく連発できるだろう。そして相手が横転起きをしたら、すぐに倒身捜腿（⇦Ⓟ）で投げて再び槍下炮連打だ。ただし、横転蹴り起きの場合は喰らってしまうので注意すること。

■相手を倒身捜腿でダウンさせ、まず槍下炮を1発入れる。

■タイミングよく連打。横転起き以外では起きられないかも。

# 起き上がりの攻防

## 打撃でプレッシャーを与え、投げ技に持ちこめ！

アキラの場合、強力な投げ技を持たないことが影響して、ダウン攻撃を成功させることは難しい。そうなると、相手の近くで起き上がりを待つことが自然と多くなってくるが、ここで必要になるのが打撃技と投げ技の2択のプレッシャーを相手に与えることだ。

まず打撃技でプレッシャーを与えておいて投げるというパターンだが、このとき鉄山靠（⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）や連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）を使っていても、相手はプレッシャーを感じてくれない。ガードに成功した場合に反撃が容易なので、ガードするか攻撃に転じるかの選択はあくまで気分しだいなのだ。そういうわけで、起き上がりの攻防で使用する打撃技は、側腿（⬊Ⓚ）、裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）、猛虎硬爬山（⬇⇨Ⓟ）ぐらいに絞るべきだ。これならガードさせた後に反撃を受けてもカウンターを取りやすい。そして相手がガードを続けるようになったら、そこで初めて倒身搜腿（⇦Ⓟ）などの投げ技を狙うチャンスが生まれる。場合によっては裡門頂肘を連打して、相手が投げ技を警戒する心理を逆手に取ってやろう。

### 通常・ヘッドスプリング起きに対して

相手の近くで起き上がりを待っているときには、この起き上がりモーションを目で確認してから投げ技のコマンドを入力しても十分に間に合う。安心して投げ技を狙えるチャンスなので絶対に見逃さないように。このとき相手と自分の位置に応じて投げ技の種類を選択できればベストだろう。自分がリングサイドに近ければ鶴子穿林（⇦⇘Ⓟ＋Ⓚ）で位置を入れ替え、相手がリングサイドに近ければ心意把（⇗⇨Ⓟ）でリングアウトを狙う。どちらでもなければ倒身搜腿（⇦Ⓟ）から槍下炮地獄だ。

■起き上がりを確認してから倒身搜腿のコマンドを入力。

■倒れたら槍下炮連打を使って、横転起きを強制する。

### 上段蹴り起きに対して

上段蹴り起きの場合、相手に接近している状態で完全にかわすことは難しい。ただし場合によっては、ステップバックの後しゃがむことで、蹴りをスカすことができるはず。そうしたら右の写真のように、間髪入れずに⇨Ⓟ入力で猛虎硬爬山を出せば相手を吹き飛ばすことができる。タイミングが合えば相手のガードは間に合わないし、連携技で説明した槍下炮ボンバーにつなげることも可能だ。ただし、しゃがむのが間に合わずに蹴りを喰らってしまった場合には、その後で猛虎硬爬山を出しても絶対に間に合わない。いったん後ろに下がって体勢を立て直したほうがいいだろう。

さて、とっさにガードをしてしまった場合はどうするか。そのままの位置でガードを続けていれば投げられる危険性があるし、相手の反撃技によってはステップバックで逃げようとしても間に合わない。とりあえずスキが少なくカウンターを喰らいにくい技を狙うのがセオリーで、裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）や環捶腿（ⓅⓀ）などが適している。だが、その前に打撃のプレッシャーをかけている場合、ダッシュで接近して投げ技を狙うことも可能になってくるだろう。入力しやすい倒身搜腿（⇦Ⓟ）を使おう。

■蹴り起きを察知したら、ステップバックの後しゃがむ。

■すかさず猛虎硬爬山を決める。槍下炮ボンバーも可能。

■蹴り起きをガードした瞬間、裡門頂肘のコマンドを入力。

■失敗しても上歩頂肘（⇨Ⓟ）が出て、リスクが少ない。

## 下段蹴り起きに対して

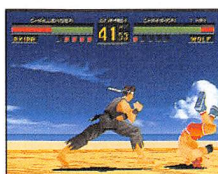
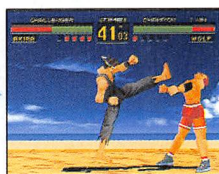
相手が下段蹴り起きを選択した場合、その動きを察知してからステップバックで逃げようとしても間に合わない。そのため、どうしても下段ガードをしてから反撃ということになるが、このとき確実に有効な反撃法というものはない。そこで、次善の策ということになるが、下段ガードから⇨Ⓟ入力で猛虎硬爬山を出すといい。相手がガードは間に合ってしまうが、その後の自分の硬直は短いので、さらに裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）などを連携させればカウンターを期待できる。打撃の連続で圧倒しよう。

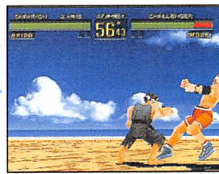
■ガード後、⇨Ⓟのコマンドだけで猛虎硬爬山が出せる。

■猛虎をガードされたら、裡門頂肘でカウンターを狙う。

## 前転・後転起きに対して

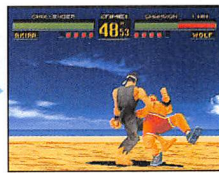
相手に接近して待っていた場合、後転、前転起きを察知してからすぐに追いかければ、かなり高い確率で打撃技をヒットさせることができる。起き上がりモーションのどのあたりで察知できるかは各プレイヤーの技量に左右されるが、少しぐらい追いかけるのが遅くても間に合うことが多い。とくに連環腿（⇨⇨ⓀⓀ）はクイックフォワードのコマンド（⇨⇨）からⓀを連打するだけでも出せるので、後転起きに重ねる技としては最適だ。もしもガードされることが恐いのなら、少しでもリスクを減らすために右端脚（⇨⇨Ⓚ）にしておくといい。ちなみに、右端脚がカウンターで当たると、槍下炮ボンバーへの連携が可能になる。覚えておこう。

また、相手の前、後転を先読みして完全に密着したまま追いかけることができれば、投げ技を狙うチャンスも生まれてくる。ただしクイックフォワード直後のコマンド入力なので、倒身搜腿（⇦Ⓟ）と心意把（⇦⇨Ⓟ）のふたつの技は裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）になってしまいやすい。これを防ぐには、クイックフォワード後に間をおいて投げコマンドを入力するか、相手が立つ前にⓅとⓀを同時に押して冲拳（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）をわざと空打ちしてから投げコマンドを入力するといいだろう。

■後転を確認したらクイックフォワード（⇨⇨）で追う。

■そのままⓀの入力で右端脚が出る。ⓀⓀだと連環腿。

■心意把を狙う場合、⇨⇨の後に時間をおく必要がある。

■コマンドにⓅを含む技だと、どうしても裡門頂肘が出る。

## 横転起きに対して

横転起きの場合も起き上がりモーションを察知しやすいので、通常起きのときと同じく投げ技を狙いやすい。だが、横転蹴り起きの可能性もあるため、最後まで気は抜けないだろう。まず、横転の動きを察知したら、しゃがんで待っていよう。このとき軸を合わせるためガードはしないこと。蹴り起きの場合はすぐにⒼボタンを押してガードしたあと⇨Ⓟで猛虎硬爬山を出し、ただの横転起きなら⇦Ⓟの倒身搜腿で投げてしまおう。しゃがんでいる間に相手に近づいておくと投げやすい。

■横転を始めたら、とりあえずしゃがんで待っておく。

■そのまま起きたら⇦Ⓟで投げ、蹴り起きなら⇨Ⓟで猛虎。

# リングサイドの攻防

## 押されたら押し返す！　八極拳の真髄を見ろ!!

　アキラが使う八極拳は接近短打の拳法として知られており、その突進力、破壊力において他の拳法の追随を許さない。『バーチャファイター』においてもその特徴はよく表わされており、相手をリングアウトに追い込んだり、リングサイドから押し戻す技にはことかかない。まあ、実際の八極拳と違って技を出した後が余りにも無防備なためバクチに失敗すると大火傷することもあるが、相手をリングサイドに追い込んだり、自分が追い込まれたりという局面でガードに専念しているプレイヤーはそれほど多くない。空振りさえしなければ、打撃技中心でいくことのリスクは少ないといえる。

　とはいえ、最低限の保険はかけておきたいところなので、各種の連携技や引っ掛け技の使用をためらってはいけない。追い詰められた者のパワーを甘く見ていては、勝者として生き残るのは至難の業だろう。こういうときこそ、いつも以上に慎重に攻めていきたい。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

　ついつい心意把や鉄山靠などの大技でカッコよくリングアウトさせてやりたくなるが、追い詰められた相手がめちゃくちゃに連発するパンチであっさり止められやすい。ここは手堅く行くほうがよい。相手の突進を止めるには冲捶（Ⓟ）や崩捶（♀Ⓟ）が便利だが、そのあと相手をリングアウトさせるためには崩捶からの連携が確実だろう。相手が反応して下段攻撃で返そうとするところに、⇨Ⓟ入力の猛虎硬爬山がヒットする。弾き飛ばす距離もハンパではないのでリングアウトを狙いやすいだろう。

■下段パンチの崩捶で、相手の動きをいったん止める。

■すぐに⇨Ⓟで猛虎硬爬山。ほとんどカウンターで決まる。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

　この場合は自分が相手を追い詰めた場合と逆に、相手は小刻みな攻撃でこちらの反撃を封じつつ、追い出しにかかってくることが予想される。そうなると、こちらが取るべき選択肢はけっこう少なくなってしまう。

　まず、相手が的確に小技を重ねてくることを前提において使用できる技を考えると、冲捶（Ⓟ）、崩捶（♀Ⓟ）、環捶腿（ⓅⓀ）、上歩頂肘（⇨Ⓟ）、裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）ぐらいに限られてくる。これらの技なら、コマンド入力に必要な時間も含めて技の前後のスキが少なく、しかも相手にガードされた場合のフォローがやりやすいからだ。崩捶から猛虎硬爬山への連携や、環捶腿でダウンした相手を追いかけて槍下炮ボンバーなどを使えば、一気にリングアウトの危機を回避できるだろう。

　さて、もうひとつのリングアウト回避法だが、これはかなり難易度が高い。パンチで相手を止めてから投げ。いわゆるパンチ投げだ。アキラはただでさえ前傾姿勢で投げ間合いに入りにくいので、パンチを当てた後は前進しないと投げ技は成功しない。ただし、重量級のウルフとジェフリー相手の場合はその限りではないので、鶴子穿林（⇦⬋Ⓟ＋Ⓚ）で逆転リングアウトを狙ってやろう。

■相手の攻撃の切れ目に、すかさず上歩頂肘を打つ。

■ガードされても、さらに裡門頂肘で追い討ちをかける。

■重量級のラッシュをパンチで止め、投げ間合いを確保。

■パンチ投げの要領で鶴子穿林を出し、一気にピンチ脱出。

# その他のシチュエーション別戦術

## 大技に頼らず、小技を有効的に使え！

さてここで、その他のさまざまな状況でのアキラが取るべき行動をマニュアル化してみた。あくまで一例でしかないので、細かい状況によっては違う行動を取ったほうがよい場合もある。また、ここにない状況に出会って戸惑ってしまうこともあるだろう。だが、それは各自が経験を活かして対応してほしい。

アキラの場合で言えるのは、上歩頂肘（⇨Ⓚ）や環捶腿（ⓅⓀ）などの小技の使い勝手がいいため、とっさの状況でこれらの技が出せるように修練を積んでおくと役に立つ。大技に頼ることなく勝てるようになってほしい。

### 後ろを取ったら

■後ろを取られた相手の行動は限られていて、逃げるか、振り向くか、背後への攻撃（上段攻撃）を出すかの3つしかない。アキラの場合、いったんしゃがんでから猛虎硬爬山を出すことで、走って逃げられない限り相手をダウンさせることができる。振り向きパンチで止められないように注意。

### 燕旋蹴ガード後

■これはアキラの攻撃が確実に決まる、数少ないシチュエーションである。パイ、ラウの燕旋蹴をうまくガードしたら、その後⇨Ⓟ入力で猛虎硬爬山を出せば必ずヒットする。ガード後⇨方向に✚ボタンを押したままでⓅを連打しているとやりやすい。この貴重なチャンスを絶対に逃がさないよう。

### ダウン攻撃失敗時

■アキラのダウン攻撃の性能は悪く、回避されることがほとんどだ。ただし、技の後のスキが少ないため、ダウン攻撃を回避してほっとしている相手につけ入るスキは十分にある。打撃技を出すのが無難だが、相手がこちらを投げようとしていれば逆に投げ返しも狙える。大技で度胆を抜いてやろう。

### 対裡門アキラ

■裡門頂肘を連打してくるアキラはけっこうイヤなもの。下段パンチなどを混ぜられると、もう収拾がつかない。そんなときは環捶腿（ⓅⓀ）だ。冷静に技の間に叩き込めば大丈夫。下段攻撃を受けても大きなダメージはないので動揺しないように。相手の連打が遅ければ裡門頂肘で返すのもいい。

### ダウン攻撃回避時

■相手のダウン攻撃を回避した後も投げのチャンスがやってくる。この場合、相手も投げられることを警戒しがちなので、長いコマンドの投げ技は失敗しやすい。入力が簡単な倒身搜腿（⇦Ⓟ）などが狙い目だろう。失敗して冲捶（Ⓟ）が出てしまったら、側腿（⬋Ⓚ）からの連携技につなげよう。

### 対機関車ラウ

■機関車ラウとは斜下掌、斜上掌からの連打で相手を押すことをいう。うかつに反撃すると痛い目に合うが、技の切れ目に下段パンチを出せば連打を止めることはできる。アキラの場合はその後に猛虎硬爬山か裡門頂肘を出せば、ラウの斜下掌、斜上掌の反撃より先にヒットする。恐れることはない。

### 空中にいる相手に

■アキラはサマーソルトキックのように空中の敵を迎撃する技は持ってない。確実なのは空中の相手に登脚（大ジャンプと同時にⓀ）を当てることだが、反応が遅れた場合は一度しゃがみガードして大ジャンプ攻撃を防ぐのがベスト。そして着地直後の相手に猛虎硬爬山を当ててダウンさせてやろう。

### 対スキップサラ

■スキップサラとは、ダブルジョイントバットを連発してくるサラのことだ。ぜんぜんスキがないように見えるが、実はアキラの裡門頂肘のほうが技の出始めは早い。1回ガードできたら⇨方向とⓅを連打すれば裡門頂肘がカウンターでサラに当たる。着地ぎわを投げようなどとは思わないように。

# PAI

## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
| --- | --- | --- |
| ●通常攻撃 | | |
| 冲拳（ちゅうけん） | 上段 | Ⓟ |
| 掃冲拳（そうちゅうけん） | 下段 | （♀）Ⓟ |
| 旋腿（せんたい） | 上段 | Ⓚ |
| 旋栽腿（せんさいたい） | 下段 | （♀）Ⓚ |
| 旋中腿（せんちゅうたい） | 中段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| 騰空双掌（とうくうそうしょう） | 中段C | （上昇中）Ⓟ |
| 騰弾圏捶（とうだんけんすい） | 中段B | （下降中）Ⓟ |
| 飛刺腿（ひしたい） | 中段C | （上昇中）Ⓚ |
| 側蹴腿（そくしゅうたい） | 中段 | （着地直前）Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| 落撃双拳（らくげきそうけん） | 中段C | （上昇中）➡Ⓟ |
| 飛燕登脚（ひえんとうきゃく） | 中段 | （同時に）Ⓚ |
| 飛燕鷹蹴（ひえんようしゅう） | 中段C | （上昇中）➡Ⓚ |
| 飛燕廻脚（ひえんかいきゃく） | 空中 | （上昇中）Ⓚ |
| 燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく） | 中段C | （着地直前）Ⓚ |
| 燕背翔（えんはいしょう） | 上段 | （上昇中）⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| 背崩捶（はいほうすい） | 上段 | Ⓟ |
| 背冲腿（はいちゅうたい） | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| 燕襲雷撃（えんしゅうらいげき） | ダウン | ⇧Ⓟ |
| 燕襲高雷撃（えんしゅうこうらいげき） | ダウン | ⬆Ⓟ |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| 前旋腿（ぜんせんたい） | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| 前掃旋腿（ぜんそうせんたい） | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| 後旋腿（こうせんたい） | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| 後掃旋腿（こうそうせんたい） | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の打撃技 | | |
| 旋風牙（せんぷうが） | 上段 | Ⓚ＋Ⓖ |
| 燕旋蹴（えんせんしゅう） | 下段 | ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| 腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく） | 中段C | （♀→♀）Ⓚ |
| 背転腿（はいてんきゃく） | 中段B | ⬂Ⓚ |
| 裏旋腿（りせんたい） | 中段B | ⬂⬂Ⓚ |
| 雷陰掌打（らいいんしょうだ） | ダウン | ⬁Ⓟ |
| ●固有の投げ技 | | |
| 転身捜倒（てんしんそうとう） | 上段投げ | （近）Ⓟ＋Ⓖ |
| 螺旋按掌（らせんあんしょう） | 上段投げ | （上段Ⓚに対し）⇦Ⓟ |
| 燕旋擺柳（えんせんはいりゅう） | 上段投げ | （上段Ⓟに対し）⇦Ⓟ |
| 旋風燕陣（せんぷうえんじん） | 上段投げ | （近）⇦⇨Ⓟ |
| 天地頭落（てんちとうらく） | 上段投げ | （近）⇨⇩Ⓟ |
| 倒身陰掌（とうしんいんしょう） | 上段投げ | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ |
| ●基本コンビネーション技 | | |
| 連拳腿（れんけんたい） | 上上 | ⓅⓀ |
| 連掌（れんしょう） | 上上 | ⓅⓅ |
| 双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい） | 上上上 | ⓅⓅⓀ |
| 雷撃掌（らいげきしょう） | 上上上 | ⓅⓅⓅ |
| 連環転身脚（れんかんてんしんきゃく） | 上上上上 | ⓅⓅⓅⓀ |
| 連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく） | 上上上下 | ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ |
| 連環背転脚（れんかんはいてんきゃく） | 上上上中B | ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ |
| 連拳旋風牙（れんけんせんぷうが） | 上上 | Ⓟ Ⓚ＋Ⓖ |
| 連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう） | 上下 | Ⓟ ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| ●特殊コンビネーション技 | | |
| 冲捶（ちゅうすい） | 上 | （近）⇨⇨Ⓟ |
| 連拳腿（れんけんたい） | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ Ⓚ |
| 連拳（れんけん） | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ Ⓟ |
| 連環側腿（れんかんそくたい） | 上上上 | （近）⇨⇨Ⓟ ⓅⓀ |
| 連環拳（れんかんけん） | 上上上 | （近）⇨⇨Ⓟ ⓅⓅ |
| 連環裏腿（れんかんりたい） | 上上上上 | （近）⇨⇨Ⓟ ⓅⓅⓀ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| — | 4-1 | 6 | 8 | ★ |
| — | 4-1 | 6 | 7 | |
| — | 7-1 | 13 | 24 | ★ |
| — | 7-1 | 13 | 8 | |
| — | 7-1 | 20 | 20 | |
| | | | | |
| — | 19-1 | 13 | 30 | |
| — | 14-1 | 11 | 30 | |
| — | 6-1 | 12 | 14 | |
| — | 6-2 | 13 | 14 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| — | 12-1 | 23 | 30 | |
| — | 3-2 | 31 | 30 | |
| — | 12-5 | 25 | 30 | |
| — | 5-2 | 14 | 30 | |
| — | 6-2 | 8 | 30 | |
| — | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| — | 6-1 | 10 | 12 | ★ |
| — | 8-1 | 13 | 36 | ★ |
| | | | | |
| — | 24-3 | 35（41） | 30 | |
| — | 28-3 | 35（41） | 40 | |
| | | | | |
| — | 18-3 | 10 | 20 | |
| — | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| | | | | |
| — | 12-1 | 18 | 20〜40 | |
| — | 11-2 | 17 | 20〜30 | ★ |
| — | 8-1 | 16 | 35 | ★ |
| ⇘5Ⓚ | 10-1 | 18 | 40 | |
| ⇘22⇘9Ⓚ | 35-2 | 17 | 40 | |
| ⇖3Ⓟ | 9-3 | 38 | 10 | |
| | | | | |
| — | — | 60 | 50 | |
| — | — | 34 | 30 | |
| — | — | 34 | 30 | |
| （⇦⇨Ⓟ）10 | — | 60 | 60 | |
| （⇨⇩Ⓟ）8 | — | 47 | 60 | ダウン |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ | —（14-2） | 20 | 50+15 | |
| | | | | |
| Ⓟ5Ⓚ | 4-1/8-1 | 16 | 8+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ | 4-1/4-1 | 9 | 8+10 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓚ | 4-1/4-1/8-1 | 18 | 8+10+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ | 4-1/4-1/5-2 | 8 | 8+10+12 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ6Ⓚ | 4-1/4-1/5-2/9-3 | 21 | 8+10+12+40 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ6⬇Ⓚ | 4-1/4-1/5-2/10-1 | 23 | 8+10+12+40 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ12⇘Ⓚ | 4-1/4-1/5-2/10-2 | 17 | 8+10+12+40 | ★ |
| Ⓟ（ヒット後）6Ⓚ＋Ⓖ | 4-1/12-1 | 18 | 8+（20〜40） | ★ |
| Ⓟ（ヒット後）6⬇Ⓚ＋Ⓖ | 4-1/11-2 | 17 | 8+（20〜30） | ★ |
| | | | | |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ | 5-1 | 9 | 12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓚ | 5-1/7-1 | 12 | 12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 16 | 12+12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 12+12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/9-1 | 19 | 12+12+12+30 | ★ |

# PAI 連携技

相手にしゃがまれがちなパイの場合、その相手をどう崩していくかが技の連携の上で重要なポイントになる。数少ない中段攻撃を使いこなせ。

## 掃冲拳（♀Ⓟ）→腿登裏旋脚（♀→♀Ⓚ）

この連携は、相手の攻撃を誘って腿登裏旋脚でカウンターを取るものだ。そのため、最初の掃冲拳は相手に当てる必要はない。むしろ小技で止められるのを防ぐため、相手から少し離れた間合いで始めるのがいいだろう。また、この技は入力が楽なため、相手の動きを見ることに集中しやすい。掃冲拳を出した後も相手が動かないようなら、すかさず燕旋蹴に切り換えてダウンさせよう。

## 側蹴腿（小ジャンプ着地直前にⓀ）→天地頭落（⇨⇩Ⓟ）

これは、相手がしゃがんでいるときに有効な連携だ。側蹴腿がヒットするとしゃがんだ相手を強制的に立たせることができる。その直後に投げ技を出せば、しゃがんで回避しても間に合わない。このとき⇨⇨⇩Ⓟの入力でダッシュ天地頭落を狙うのが簡単だが、⇨⇨⇦⇨Ⓟと入力しておけば旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）と燕旋擺柳（⇦Ⓟ）の自動2択が成立し、相手の反撃に対する保険になる。

## 連掌（ⓅⓅ）→旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）

これは、パイのパンチ連打を受けた相手が、思わずガードしてしまう心理を応用した投げ技への連携だ。連掌の後で相手が反撃を試みても、燕旋擺柳との自動2択で返せることもある。

## 連掌（ⓅⓅ）→背転脚（⬂Ⓚ）

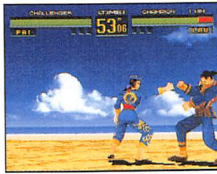
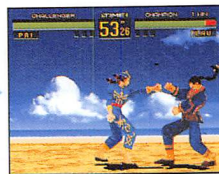
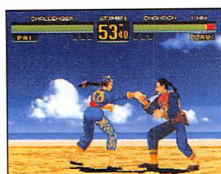
こちらはパンチ連打の切れ目に積極的に反撃してくる相手用。背転脚が出るまでに微妙な間があるので反撃したくなるが、連掌を当てた後の間合いでは、背転脚に打ち負けてしまう。

## 連掌（ⓅⓅ）→腿登裏旋脚（♀→♀Ⓚ）

この連携も相手の反撃を誘ってカウンターを取るのが狙いだ。連掌のヒット後、⬁方向に後ずさるようにしゃがんで腿登裏旋脚を出す。相手との間合いが開くので空振りには注意しよう。

## 連拳腿（ⓅⓀ）→掃冲拳（Ⓟ）→腿登裏旋脚（Ⓚ）

これはちょっと特殊なパターン。前述の掃冲拳から腿登裏旋脚の連携と同じように見えるが、実はコマンドの入力方法が違うのだ。パイの旋腿（Ⓚ）、連拳腿（ⓅⓀ）、双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）のキックが相手にヒット、またはガードされた後にⓅを押すと、なぜか下段パンチの掃冲拳が出てしまう。そのため、上のようにⓅⓀ、Ⓟ、Ⓚと入力するだけで✚ボタンに触ることなく掃冲拳→腿登裏旋脚の連携技が出せるというわけだ。試してみてほしい。

## 雷撃掌（ⓅⓅⓅ）→飛燕登脚（⬈+Ⓚ）

連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）、連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ）、連環背転脚（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）は、それぞれ最後の蹴りが上段、下段、中段Bというように違う属性を持っている。ところがパンチ3発の後で相手がしゃがみガードに徹すれば、ダメージを与えることができないのだ。そこで、雷撃掌の後に完全な中段攻撃の飛燕登脚を出すことで、しゃがんだ相手を蹴り倒すことができる。ただし、相手がガードに成功した場合のリスクは大きい。乱用は禁物だ。

## 雷撃掌（ⓅⓅⓅ）→倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ+Ⓚ）

こちらはパイのコンビネーションを立ちガードで防ぐタイプの相手に適した連携だ。連環転身掃脚という手もあるが、相手がしゃがみガードに成功した場合のリスクを考えると、失敗してもパンチが一発出るだけの倒身陰掌のほうが安心だろう。また雷撃掌で間合いが開いても、倒身陰掌のコマンドの性質上、前方にダッシュしてから技を仕掛けることになるので投げやすい。ダッシュ天地頭落（⇨⇨⇩Ⓟ）を使ってもいいだろう。

# Standard Technique of PAI

## パイ・チェンの基本戦法

パイ・チェンというキャラクターの特徴を簡単に言うと、高速・軽量・低馬力といったところか。ほとんどのキャラクターとは真っ向勝負ができず、相手のスキをうかがいつつヒット・アンド・アウェイで闘うしかない。幸運にも投げ技の使い勝手はいいので、スピードの速い打撃技と組み合わせて相手を翻弄していこう。

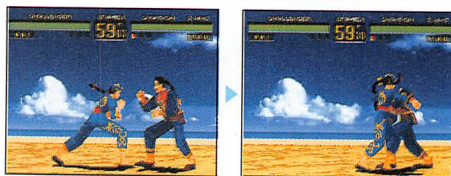
# スタート直後の攻防

## 相手の意表を突いてペースをつかめ

強力な打撃技を持たないパイの場合、スタート直後の行動パターンはけっこう制限される。というより、相手の行動しだいで攻めパターンを変化させる必要があり、確実な戦法というものが存在しないのだ。

まず、もっともポピュラーなのが、スタート直後にクイックフォーワードで接近して投げてしまう方法。コマンドを⇨⇨⇩Ⓟと入力すると簡単に天地頭落が出る。ばっちりのタイミングで入力が成功すると、開始から7フレーム（約0.23秒）で技が始まることになるので、相手が一瞬でももたついていれば投げられる。万が一失敗しても掃冲拳（⇩Ⓟ）が出るので、相手の技の出がかりを止めることもできるだろう。その後は、すでに紹介した掃冲拳から腿登裏旋脚の連携を使おう。

もうひとつは、⇦方向へ後ずさることで相手の攻撃をかわし、すぐに✚ボタンから指を離してⓀを押し、腿登裏旋脚でカウンターを取るという方法だ。ただし、相手がスタート位置から動かなければ蹴りは空振りしてしまう。相手の動きをよく見て腿登裏旋脚を出すようにしないと、こちらのしゃがみポーズを見てから相手が攻めてきたときには対応できない。用心しよう。

### ダッシュ後に天地頭落

### 後ずさってから腿登裏旋脚

### ダッシュから天地頭落失敗時のフォロー例

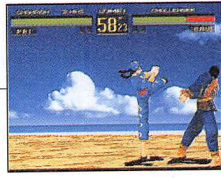
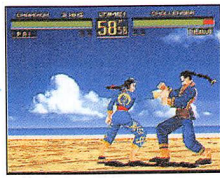
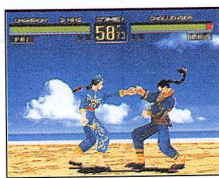
ダッシュ天地頭落に失敗して掃冲拳（⇩Ⓟ）が出た場合、✚ボタンから指を離しⓀを連打すればスムーズに腿登裏旋脚につなげられる。掃冲拳から旋栽腿（⇩Ⓚ）で間合いを離すのもいい。

# コンビネーションからの応用変化

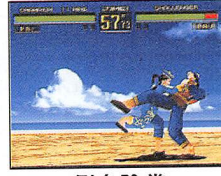
## パンチ3発からの行動を相手に悟らせない攻め

連携技の項目でも説明したように、パイの持つすべてのコンビネーションはしゃがみガードをしている相手に対しては無力である。ある程度対戦慣れしたプレイヤーなら、パイのパンチ連打を受けた瞬間しゃがみガードに移ることで、最後の蹴りを簡単に回避できる。

そこで必要になってくるのが、パンチ連打からの応用変化である。とりあえず、雷撃掌（ⓅⓅⓅ）を受けた後の相手の行動のバリエーションを考えてみよう。まず、相手がしゃがみガードに移行する場合、飛燕登脚（大ジャンプと同時にⓀ）でダウンさせることができる。相手が通常ガードをするようになれば、下段攻撃の連環転身掃脚（ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ）か投げ技の倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）が有効だ。また、雷撃掌をガードした後に反撃を試みる相手なら、連環背転脚（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）でカウンターを取ったり、雷撃掌を繰り返して反撃を封じることができる。相手の戦法に応じて、これらのパターンを使い分けよう。

### 基本の連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）と応用変化のバリエーション

雷撃掌連打
（ⓅⓅⓅ）

連環転身掃脚
（ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ）

飛燕登脚
（⬉Ⓚ）

倒身陰掌
（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）

### 上の例をさらに応用した技の組み立て

雷撃掌
（ⓅⓅⓅ）

掃冲拳
（しゃがみⓅ）

旋栽腿
（しゃがみⓀ）

腿登裏旋脚
（しゃがみ→立ちⓀ）

# 起き上がりの攻防

## ヒットアンドアウェイを念頭に深追いを避ける

相手がダウンしたときに、パイ使いのプレイヤーのほとんどはダウン攻撃で追い討ちをしていることだろう。だが、ダウン攻撃がカウンターでヒットしても、その後の相手の起き上がりはけっこう速い。パイにとっての起き上がりの攻防は、この瞬間から始まっていると思うべきだ。このとき、相手との間合いは蹴り起きがギリギリ届く程度。相手に密着して待つか1歩下がって待つか迷うとこだが、起き上がりに重ねる強力な打撃技を持たないパイはいったん下がって待つのが無難だろう。後は、失敗しても単発パンチが出る倒身陰掌（⇨⇨ⓟ+ⓚ）か天地頭落（⇨⇩ⓟ）などで投げを狙うか、パンチ系のコンビネーションで相手の反撃を抑えよう。

### 通常・ヘッドスプリング起きに対して

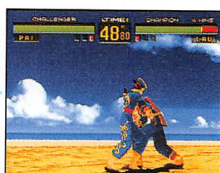
基本的にパイが少し下がって待っている場合を想定すると、ちょうどスタート直後の攻防と同じ要領で相手が起き上がった直後に投げ技を仕掛けるといい。ヘッドスプリング起きならばかなり時間的余裕があるので、投げ技のタイミングを合わせるのは楽だろう。⇨⇨⇩ⓟのコマンドでダッシュ天地頭落を狙っておき、失敗しても掃冲拳（♀ⓟ）が出るようにしておくと確実だ。また、相手の反撃が心配なときは、旋風燕陣（⇦⇨ⓟ）を狙っておくといい。燕旋擺柳（⇦ⓟ）との自動選択になって安心だ。

■タイミングさえ間違えなければ、投げそこなうことはない。

■⇦⇨ⓟとコマンドを入れておけば、相手の反撃を投げられる。

### 上段蹴り起きに対して

上段蹴り起きに対しても、原則として相手の蹴りが空振りしたのを確認したらダッシュで近づき、その後投げ技を狙うという方法を取っておいたほうが安全だ。空振りの硬化時間中に確実に投げるために、ダッシュ天地頭落や倒身陰掌などの⇨⇨コマンドを含む投げ技を狙っていきたい。もしも蹴りをガードしたり喰らってしまった場合は、連拳腿（ⓟⓚ）や双拳旋風腿（ⓟⓟⓚ）などスピードの速いコンボで倒すか、雷撃掌（ⓟⓟⓟ）などで相手の動きを止めてから投げ技を仕掛けよう。

■相手が蹴り起きを空振りしたら、すぐに⇨⇨でダッシュ。

■投げ間合いに入ったら、⇩ⓟの入力で天地頭落が決まる。

#### 連拳腿

■上段蹴りをガードしたら、とりあえず連拳腿（ⓟⓚ）が無難。

#### 双拳旋風腿

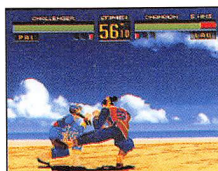
■連拳腿が決まる相手なら、双拳旋風腿（ⓟⓟⓚ）も有効。

#### パンチからの旋風燕陣

■ガードが固い相手なら、まず冲拳（ⓟ）で動きを止める。

■あとは旋風燕陣（⇦⇨ⓟ）で、おなじみ自動2択を仕掛けよう。

## 下段蹴り起きに対して

上段蹴り起きよりもリーチが長い下段蹴り起きの場合、蹴りをスカしてからダッシュで接近しても投げ間合いに入れないことがある。念のために、失敗しても冲捶になる倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を使ったほうがいい。もし打撃技を重ねるのなら、ガード後にⓀを連打していれば腿登裏旋脚になる。ちなみに、連拳腿でダウンさせた相手が下段蹴り起きをしてきた場合、そのままの位置で燕旋蹴（⬇Ⓚ＋Ⓖ）を出せば蹴りの戻りにヒットする。燕旋蹴のリーチの長さを活かした迎撃法だ。

■ガードした場合、次の両者の攻撃チャンスはほぼ平等だ。

■間合いが少し離れるので、倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）を狙え。

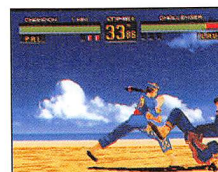
■場合によっては、下段ガード後の間合いがかなり広くなる。

■相手の反撃が予想されれば、腿登裏旋脚などで迎撃しよう。

■連拳腿で相手を倒せば、ちょうど蹴りをスカせる間合いに。

■相手の蹴りを確認して燕旋蹴を出せば必ず当たる。

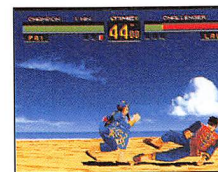
## 前転・後転起きに対して

1歩下がって待機していると、相手の前転・後転を確認してから追いかけても間に合わないことが多い。クイックフォワードを2回繰り返して投げ間合いに入れないようなら、相手が立ち上がった瞬間に燕旋蹴を重ねると効果的だ。投げ間合いに入れたかどうか怪しいときには、倒身陰掌や天地頭落など失敗時に単発パンチが出る投げ技を狙おう。もしも立ち上がった相手が投げられるのを警戒し、パンチやキックを乱打して反撃に出てくるタイプなら、燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げてしまう方法もある。

■後転を確認したらクイックフォワード（⇨⇨）で追う。

■倒身陰掌（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ）ならコマンド入力が楽。

## 横転起きに対して

横転起きの最中に技を重ねたいところだが、横転蹴り起きの可能性を考えるとそうもいかない。パイがダウン攻撃を成功させた直後なら、そこから⇮方向にちょっと（約半歩分）後ずさってしゃがみガードをしておこう。

この位置は横転蹴りは届かないが、パイの燕旋蹴なら届くという微妙な間合いなのだ。ただの横転起きだったり横転蹴り起きが空振りだったりしたら、すぐに燕旋蹴を出せばヒットする。もしガードしてしまっても、落ち着いて連拳腿か双拳旋風腿で反撃しよう。

■横転開始後、とりあえず下段ガードの体勢にしておこう。

■連拳腿か双拳旋風腿なら、相手の起き上がりに必ず当たる。

# リングサイドの攻防

## 追い詰められても一発逆転がある！

リングサイドでのパイは、追い詰められたときには強いが、追い詰めたときの決め手に欠けるという特徴を持つ。その原因は、パイの技の特性にあるのだ。

パイの技の特性を考えてみると、まず強力な単発の打撃技が少ないということが挙げられる。とくに、相手を空中に浮かせて完全コンボに持っていける技は皆無と言っていい。唯一突進力に優れる連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）も、最後のキックで相手が横方向に飛んでしまうため、相手をリングサイドに追い詰めても場外に押しだせない。

その半面、リングサイドに自分が追い詰められたときのことを考えてみると、パイの豊富な投げ技が威力を発揮し始める。天地頭落（⇨⇩Ⓟ）、旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）のふたつはパイと相手の位置が入れ替わるためリングアウトを回避できるし、燕旋擺柳（⇦Ⓟ）に至ってはリングアウト勝ちを狙う相手の攻撃を取って投げてしまう。追い詰められても冷静さを忘れず、危機を脱出してほしい。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

この体勢になったとしても、相手をリングアウトさせる決定打となる戦法はとくにない。あえて攻めるとすれば、雷撃掌（ⓅⓅⓅ）で押したり双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）で蹴り飛ばすのが定石だろうか。相手があせって反撃しがちなときには連環背転脚（ⓅⓅⓅ⬂Ⓚ）でリングアウトを狙うこともできる。忘れてはならないのが、使うべきではない技の存在。追い詰めた相手と位置が逆になる天地頭落（⇨⇩Ⓟ）や、自分からリング外に転がっていってしまう旋風燕陣（⇦⇨Ⓟ）などは禁じ手だ。用心しよう。

■相手を追い詰めたら、絶対に旋風燕陣を狙ってはいけない。

■このとおり、自分からリング外に転がり落ちてしまう。合掌。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

さて、パイがリングサイドに追い詰められた場合だが、これはもう一発逆転で勝ちをいただくチャンスといってもいいだろう。むしろ、自分からリングサイドまで下がって、相手を誘う戦法を使ってもいいくらいだ。

キャラクターがリングサイドにいる場合、どうしてもリングアウトさせたくなるのが人情。だが、押し出すことに目がくらんだプレイヤーは、ついついパンチ連打などの単調な攻撃を仕掛けてしまいがちだ。そこに、パイがつけこむスキができる。

具体的な方法を説明しよう。相手がパンチ連打のコンビネーションで攻めてくる場合、最初のパンチがヒットしても3発目のパンチを燕旋擺柳でつかむことができる。最初のパンチを受けた瞬間から⇦Ⓟコマンドを連打していれば、中段混じりのコンビネーションでない限り投げることができる。うまく投げが成功したらリング中央まで逃げ帰ればオーケー。もし投げが失敗しても、単発のパンチが出て相手を止めることができていたら心配ない。パンチ投げの要領でダッシュ天地頭落を決めるか、相手の反撃に備えて旋風燕陣と燕旋擺柳の自動選択を仕掛けよう。いずれにしてもリングアウトは免れるだろう。

■パンチ投げでも何でもいいから、天地頭落を仕掛けてみよう。

■相手ははるか遠くに投げ飛ばされる。逆転リングアウトだ。

■投げ技に自信がなければ、⇦⇨Ⓟコマンドを繰り返そう。

■パンチ、燕旋擺柳、旋風燕陣の自動選択で危機を脱出。

# その他のシチュエーション別戦術

## パイの天敵、しゃがみ待ち野郎をどう崩す？

中段攻撃に恵まれていないパイの最大の敵は、ひたすらしゃがみガードを続け、相手が攻めてくるのを確認してから反撃にかかる、いわゆるしゃがみ待ちプレイヤーだ。パイの技のなかでしゃがみガードの相手にダメージを与えられる中段攻撃は、旋中腿（⬇Ⓚ）、側蹴腿（小ジャンプ着地直前にⓀ）、飛燕登脚（大ジャンプと同時にⓀ）の3つだけしかない。こういった相手を切り崩すには、大変な精神力と忍耐力と根性が必要となることだろう。とはいえ、精神論では勝てるわけもないので、さまざまな難関を解決する具体的なテクニックを紹介しよう。

### 後ろを取ったら

■相手の背後を取ってからの投げ技を持たないパイにとって、せっかく後ろ側に回ることができても何をしていいものやら迷ってしまう。もっとも安全なのは、相手の振り向き攻撃を回避しながら攻撃できる燕旋蹴（⬇Ⓚ＋Ⓖ）だ。相手に十分に接近していれば、掃冲拳から腿登裏旋脚の連携も狙える。

### 対しゃがみ待ち

■連携技のページで説明した雷撃掌から飛燕登脚の連携は、しゃがみ待ちに対して使うには危険だ。飛燕登脚が出る前に止められることが多いからだ。ダッシュで接近し奇襲で飛燕登脚を出したり、前後にステップを繰り返して、じれた相手が攻撃を出すのに合わせて旋中腿をカウンターで当てよう。

### ダウン攻撃失敗時

■はっきり言って、どうあがいても相手の有利は変わらない。とはいえ、相手のコマンド入力ミスの可能性もあるので、希望は捨てないように。自分の姿勢をよく見て、立ち上がった瞬間に旋風燕陣のコマンド入力をしておけば、通常パンチ、燕旋擺柳の自動選択となり生存率は高くなるだろう。

### 対機関車ラウ

■当て身投げを持つパイにとってはラウの連打はたいして恐くない。最初の斜下掌、斜上掌が出るタイミングさえつかめば投げてしまえるからだ。タイミングをつかむ自信がなかったら、ラウの連打の切れ目に掃冲拳を出して突進を止め、コマンドが短い天地頭落か旋風燕陣で投げてしまおう。

### ダウン攻撃回避時

■相手のダウン攻撃を回避できれば、投げ技を仕掛ける大きなチャンスが生まれる。こんなシーンでもっとも適した投げ技は倒身陰掌だろう。相手のダウン攻撃失敗後の姿勢はけっこう投げ間合いに入りにくい。⇨⇨Ⓟ＋Ⓚというコマンドなら、相手のふところ深く踏み込めるので確実だ。

### 対スキップサラ

■ダブルジョイントバットを連発してくるサラも、スピードの速いパイの敵ではない。ダブルジョイントバットをガードした後、サラの片足が地面につくくらいのタイミングで連拳腿（ⓅⓀ）や双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）を出せば、サラがガードしていたり下段パンチを狙っていない限り必ず打ち勝てる。

### 空中にいる相手に

■なんとなく背転脚（⇦Ⓚ）で撃墜できそうにも思えるが、あまり勝率はよくない。サラやジャッキーのサマーソルトとは根本的に技の質が違うのだ。ここは、おとなしく飛燕登脚で迎撃しよう。失敗したときのリスクは大きいので絶対に空振りしないように。着地を待って投げ技という手もある。

### 対スラントジャッキー

■スラントバックナックルは、しゃがみ姿勢で出す攻撃。しゃがみ待ちに弱いパイにはつらい相手だ。確かにスラントをいったん喰らってしまったら、掃冲拳で攻撃を止めるくらいしか手がないが、実はスラントバックナックルは燕旋擺柳で取ることができる。タイミングを読んで投げてしまおう。

# LAU
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
|---|---|---|
| ●通常攻撃 | | |
| 冲拳（ちゅうけん） | 上段 | Ⓟ |
| 掃冲拳（そうちゅうけん） | 下段 | （♀）Ⓟ |
| 括面腿（かつめんたい） | 上段 | Ⓚ |
| 旋栽腿（せんさいたい） | 下段 | （♀）Ⓚ |
| 旋中腿（せんちゅうたい） | 中段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| 騰空双掌（とうくうそうしょう） | 中段C | （上昇中）Ⓟ |
| 騰空冲拳（とうくうちゅうけん） | 中段B | （下降中）Ⓟ |
| 飛刺腿（ひしたい） | 中段C | （上昇中）Ⓚ |
| 騰空側陰脚（とうくうそくいんきゃく） | 中段 | （着地直前）Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| 登落双捶掌（らくほそうすいしょう） | 中段C | （上昇中）➡Ⓟ |
| 飛蹴腿（ひしゅうたい） | 中段 | （同時に）Ⓚ |
| 騰空双腿（とうくうそうたい） | 中段B | （上昇中）➡Ⓚ |
| 騰空端脚（とうくうたんきゃく） | 空中 | （上昇中）Ⓚ |
| 騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく） | 中段C | （着地直前）Ⓚ |
| 虎脚背翔（こきゃくはいしょう） | 上段 | （上昇中）⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| 背冲拳（はいちゅうけん） | 上段 | Ⓟ |
| 背冲腿（はいちゅうたい） | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| 虎爪雷蹴（こそうらいしゅう） | ダウン | ⇧Ⓟ |
| 虎爪連蹴（こそうれんしゅう） | ダウン | ⬆Ⓟ |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| 前旋腿（ぜんせんたい） | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| 前掃旋腿（ぜんそうせんたい） | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| 後旋腿（こうせんたい） | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| 後掃旋腿（こうそうせんたい） | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の技 | | |
| 斜下掌（しゃかしょう） | 中段B | ⬂Ⓟ |
| 斜上掌（しゃじょうしょう） | 中段C | ⬊Ⓟ |
| 肘撃（ちゅうげき） | 中段 | ⇨Ⓟ |
| 腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく） | 中段C | （♀→♀）Ⓚ |
| 烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく） | 中段C | ⬃Ⓚ |
| 旋風牙（せんぷうが） | 上段 | Ⓚ＋Ⓖ |
| 燕旋蹴（えんせんしゅう） | 下段 | ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| 虎脚背転（こきゃくはいてん） | 中段B | ⇘Ⓚ |
| 離旋腿（りせんたい） | 中段B | ⇘⇘Ⓚ |
| 連拳旋風牙（れんけんせんぷうが） | 上上 | Ⓟ Ⓚ＋Ⓖ |
| 連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう） | 上下 | Ⓟ ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| 連掌旋風牙（れんしょうせんぷうが） | 中B上 | ⬊Ⓟ Ⓚ＋Ⓖ |
| 連掌燕旋蹴（れんしょうえんせんしゅう） | 中B下 | ⬊Ⓟ ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| 肩車頭落（けんしゃとうらく） | 上段投げ | （近）Ⓟ＋Ⓖ |
| 転進巴咽掌（てんしんはいんしょう） | 上段投げ | （近）⇦⇨Ⓟ |
| 柳車旋転（りゅうしゃせんてん） | 上段投げ | （近）⇦Ⓟ |
| 連拳腿（れんけんたい） | 上上 | ⓅⓀ |
| 連掌（れんしょう） | 上上 | ⓅⓅ |
| 双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい） | 上上上 | ⓅⓅⓀ |
| 雷撃掌（らいげきしょう） | 上上上 | ⓅⓅⓅ |
| 連環転身脚（れんかんてんしんきゃく） | 上上上上 | ⓅⓅⓅⓀ |
| 連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく） | 上上上下 | ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ |
| 連環背転脚（れんかんはいてんきゃく） | 上上上中B | ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ |
| 連掌（れんしょう） | 中B上 | ⬂ⓅⓅ |
| 連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい） | 中B上上 | ⬂ⓅⓅⓀ |
| 連環掌（れんかんしょう） | 中B上上 | ⬂ⓅⓅⓅ |
| 連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく） | 中BB上上上 | ⬂ⓅⓅⓅⓀ |
| 連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく） | 中B上上下 | ⬂ⓅⓅⓅ⬇Ⓚ |
| 連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく） | 中B上上中B | ⬂ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ |
| 斜上掌・冲拳 | 中C上 | ⬊ⓅⓅ |
| 斜上掌・連拳腿 | 中C上上 | ⬊ⓅⓅⓀ |
| 斜上掌・連掌 | 中C上上 | ⬊ⓅⓅⓅ |
| 斜上掌・双拳旋風腿 | 中C上上上 | ⬊ⓅⓅⓅⓀ |
| 斜上掌・雷撃掌 | 中C上上上 | ⬊ⓅⓅⓅⓅ |
| 斜上掌・連環転身脚 | 中C上上上上 | ⬊ⓅⓅⓅⓅⓀ |
| 斜上掌・連環転身掃腿 | 中C上上上下 | ⬊ⓅⓅⓅⓅ⬇Ⓚ |
| 斜上掌・連環背転脚 | 中C上上上中B | ⬊ⓅⓅⓅⓅ⇘Ⓚ |
| 冲捶（ちゅうすい） | 上 | （近）⇨⇨Ⓟ |
| 連拳腿（れんけんたい） | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ Ⓚ |
| 連拳（れんけん） | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ Ⓟ |
| 連環側腿（れんかんそくたい） | 上上上 | （近）⇨⇨Ⓟ ⓅⓀ |
| 連環拳（れんかんけん） | 上上上 | （近）⇨⇨Ⓟ ⓅⓅ |
| 連環裏腿（れんかんりたい） | 上上上上 | （近）⇨⇨Ⓟ ⓅⓅⓀ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| — | 5-1 | 5 | 10 | ★ |
| — | 5-1 | 5 | 8 | |
| — | 8-1 | 12 | 30 | ★ |
| — | 8-1 | 12 | 10 | |
| — | 8-1 | 12 | 24 | |
| | | | | |
| — | 19-1 | 13 | 30 | |
| — | 14-1 | 11 | 30 | |
| — | 6-1 | 12 | 18 | |
| — | 5-2 | 13 | 18 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| — | 12-1 | 23 | 30 | |
| — | 3-2 | 31 | 30 | |
| — | 6-1 | 29 | 40 | |
| — | 5-2 | 14 | 30 | |
| — | 6-2 | 8 | 30 | |
| — | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| — | 6-1 | 10 | 12 | ★ |
| — | 8-1 | 13 | 36 | ★ |
| | | | | |
| — | 24-1 | 31（55） | 30 | |
| — | 29-1/45-1 | 32（35） | 20+20 | |
| | | | | |
| — | 18-3 | 10 | 20 | |
| — | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| | | | | |
| ⇗3Ⓟ | 7-1 | 13 | 20 | |
| ⬋4～Ⓟ | 7-1 | 13 | 20 | Ⓖ外し |
| ⇨3Ⓟ | 6-1 | 14 | 20 | |
| （♀→♀）Ⓚ | 8-1 | 16 | 40 | |
| ⇖3Ⓚ | 9-1 | 9 | 18 | |
| — | 13-2 | 17 | 20～45 | |
| （♀）Ⓚ＋Ⓖ | 13-2 | 17 | 20～35 | ★ |
| ⇘3Ⓚ | 10-1 | 18 | 40 | |
| ⇘22⇘9Ⓚ | 35-2 | 17 | 40 | |
| Ⓟ（ヒット後）5Ⓚ＋Ⓖ | 5-1/13-2 | 18 | 10+（20～45） | ★ |
| Ⓟ（ヒット後）5⬇Ⓚ＋Ⓖ | 5-1/13-2 | 17 | 10+（20～35） | ★ |
| ⬋4～Ⓟ（ﾋｯﾄ後）5Ⓚ＋Ⓖ | 7-1/13-2 | 18 | 20+（20～45） | ★ |
| ⬋4～Ⓟ（ﾋｯﾄ後）5⬇Ⓚ＋Ⓖ | 7-1/13-2 | 17 | 20+（20～45） | ★ |
| — | — | 58 | 40 | |
| （⇦⇨Ⓟ）10 | — | 83 | 80 | |
| ⇦5Ⓟ | — | 50 | 60 | |
| Ⓟ6Ⓚ | 5-1/8-1 | 16 | 10+30 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 10+12 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 18 | 10+12+30 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 10+12+14 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/10-3 | 21 | 10+12+14+40 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7⬇Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/10-1 | 23 | 10+12+14+40 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ13⇘Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/10-2 | 17 | 10+12+14+40 | ★ |
| ⇗3Ⓟ6Ⓟ | 7-1/5-1 | 8 | 20+12 | ★ |
| ⇗3Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 7-1/5-1/8-1 | 16 | 20+12+30 | ★ |
| ⇗3Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ | 7-1/5-1/6-1 | 8 | 20+12+14 | ★ |
| ⇗3Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7Ⓚ | 7-1/5-1/6-1/10-3 | 21 | 20+12+14+40 | ★ |
| ⇗3Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7⬇Ⓚ | 7-1/5-1/6-1/10-1 | 23 | 20+12+14+40 | ★ |
| ⇗3Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ13⇘Ⓚ | 7-1/5-1/6-1/10-2 | 17 | 20+12+14+40 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ | 7-1/5-1 | 5 | 20+10 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 7-1/5-1/8-1 | 16 | 20+10+30 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ | 7-1/5-1/5-1 | 8 | 20+10+12 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 7-1/5-1/5-1/8-1 | 18 | 20+10+12+30 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ | 7-1/5-1/5-1/6-1 | 8 | 20+10+12+14 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7Ⓚ | 7-1/5-1/5-1/6-1/10-3 | 21 | 20+10+12+14+40 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7⬇Ⓚ | 7-1/5-1/5-1/6-1/10-1 | 23 | 20+10+12+14+40 | ★ |
| ⬋4～Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ13⇘Ⓚ | 7-1/5-1/5-1/6-1/10-2 | 17 | 20+10+12+14+40 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ | 5-1 | 9 | 12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓚ | 5-1/7-1 | 12 | 12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 16 | 12+12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 12+12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/9-1 | 19 | 12+12+12+30 | ★ |

※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# LAU 連携技

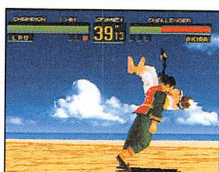
ラウの連携技の醍醐味は、斜上掌で相手を浮かせてからのお手玉コンボだ。そのまま場外へ運んでしまえ。

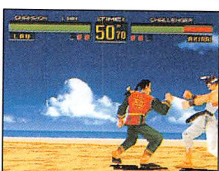
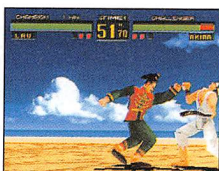
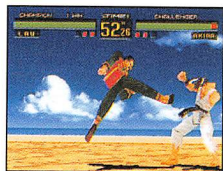
## 掃冲拳（Ⓟ）→腿登裏旋脚（→Ⓚ）

パイの連携技の項目で説明したものとまったく同様の連携技。ただし、ある程度相手から間合いが離れているときだけ使用したほうがいい。接近している場合には、掃冲拳から斜上掌を出したほうが技のスピードも速く、完全コンボにつなげることもできるからだ。あくまでもフェイント技なので、使用頻度は低く抑えて、乱用は避けるようにしておこう。

## 旋中腿（⬊Ⓚ）→飛蹴腿（大ジャンプと同時にⓀ）

この連携はいわゆる引っ掛け技だが、最初の旋中腿がカウンターでヒットすれば、空中に浮いた相手に飛蹴腿がヒットし完全コンボとなる。旋中腿からの連続攻撃に対し、カウンターを入れてくるような上級者にも効果のある連携で奇襲効果も高い。ただし、旋中腿を反射的にガードして反撃できないような中級プレイヤーには、飛蹴腿もガードされてしまうので危険。

## 連掌（⇙ⓅⓅ）→転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）

一種のパンチ投げとも言える連携だが、しゃがんだ相手を斜下掌で強制的に立ち上がらせるため汎用性は高い。コマンド入力に自信がないなら、他の投げ技を使ってもいいだろう。

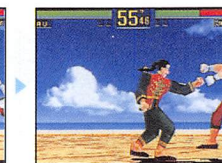
## 烈火虎尖脚（⇙＋Ⓚ）→斜上掌（Ⓟ）→連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）

これは、後述の不思議な斜上掌という現象を利用した、特殊な連携である。烈火虎尖脚が相手にヒット、またはガードされた後にⓅボタンを押すと、なぜか自動的に斜上掌が出てしまうのだ。斜上掌からのコンビネーションは、⬊の入力を離すタイミングに慣れないとうまくつながらないものだが、これなら簡単に斜上掌コンボを出すことができるだろう。Ⓟボタンを押しすぎて、ただの雷撃掌（ⓅⓅⓅ）にならないように気をつけよう。

## 烈火虎尖脚（⇙＋Ⓚ）→転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）

これも烈火虎尖脚からの連携技。烈火虎尖脚は技の硬化時間が短く、相手にヒットさせた後でさまざまな技をつなぎやすい。しかし、いかんせん技が出るまでがスキだらけなので使い勝手はあまりよくないかもしれない。この連携も、相手の起き上がりに重ねたり、相手の下段攻撃を先読みして出したりする以外には使用するチャンスはないだろう。

## 斜上掌（⬊Ⓟ）→双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）

この連携は、斜上掌をカウンターでヒットさせて相手を宙に浮かせた後、その相手に続けてコンビネーションを叩き込む、通称"お手玉コンボ"の基本である。コマンドが簡単なことに加え、相手をかなり遠くまで弾き飛ばすことができるので、お手玉コンボの基本例として挙げてみた。相手が軽量級のキャラクターで、斜上掌がカウンターでヒットして通常より高く浮いた場合、連掌転身脚（⇘ⓅⓅⓅⓀ）をつなげることも可能になる。

## 斜上掌（⬊Ⓟ）→雷撃掌（ⓅⓅⓅ）→連掌転身脚（⇘ⓅⓅⓅⓀ）

これも、上に挙げたお手玉コンボの一種である。ただし、最初の斜上掌→雷撃掌のコマンド入力が多少難しいので、上級者向けの連携となっている。成功させるためには斜上掌と雷撃掌を続けて、⬊ⓅⓅⓅⓅというコマンド入力にする必要がある。ただし、最初の⬊Ⓟの後に✚ボタンの入力があると単発の斜上掌で止まってしまうのだ。どうしてもうまくいかないという人は、左ページで説明した、不思議な斜上掌を使ってみよう。

# Standard Technique of LAU

## ラウ・チェンの基本戦法

ラウの闘いかたの特徴は、なんといっても連打につぐ連打。相手を空中に浮かせて叩き込む、完全コンボの圧倒的破壊力に尽きる。プレイヤーの腕前によっては、スタート位置で相手を浮かせて、そのまま場外までポンポン運んでいくこともできる。強力なコンビネーションこそラウの持ち味だ。

# スタート直後の攻防

## 技の出鼻のスピードの遅さをカバーしろ

対戦中のラウが主に使う技は、斜下掌（⇘Ⓟ）、斜上掌（⬊Ⓟ）からのコンビネーション、旋中腿（⬊Ⓚ）からの各種連携、単発の旋風牙（Ⓚ＋Ⓖ）や燕旋蹴（⬇Ⓚ＋Ⓖ）などである。これらの技の特徴として挙げられるのが、リーチはそこそこ長いものの、技が出るまでのスピードは決して速いとは言えないということ。つまり、相手に接近している状態では、単発のパンチやキックなどで技を止められる危険性が大きいということだ。そこでラウの基本戦法として考えられるのが、相手に近づきすぎず常に一定の間合いを取った闘いかたなのだ。

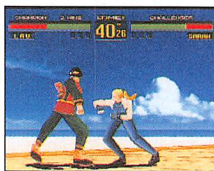
さて、その間合いとはどれくらいかというと、斜下掌や旋中腿がちょうど届く程度の間合いが望ましい。数字にすると約2メートル。実戦に即していうと、ちょうどスタート直後の間合いがそれに近いものになる。つまり、ラウのスタート直後の戦法は、通常の攻めの基本ともなるべきものなのである。

ということで、ラウの闘いかたの基本を考えてみよう。まず考えられるのは、旋中腿＝中段キックからの連携である。ラウの中段キックは、アキラと同じで技の後のスキがかなり少ない。この後にスピードが速い技をつなげていけば、高い確率でカウンターを取ることができる。相手がガードに徹していればダッシュして投げ技を仕掛けるのもいいだろう。そしてもうひとつ、ラウの王道ともいうべき攻撃パターンは斜下掌からのコンビネーションだ。コマンド表通りにコンビネーションを出してもいいし、⇘ⓅⓅⓅの連発で相手の反撃を封じてもいい。また、連携技で紹介したように途中で投げ技に切り換えるという手もある。同じ斜下掌から始まりながら、上、中、下段、投げ技すべてに展開が可能なのだから、テクニックを駆使して相手を翻弄してほしい。

ちなみに、スタート直後にこちらが攻めてくることを見越して判定の強い技を出してくる相手もいるが、いきなり旋風牙を出すことでその技に対してカウンターを取れる場合もある。覚えておくと便利だろう。

### 中段キックから連携

### 斜下掌コンボから連携

### 旋風牙VSダブルジョイントバット

# 究極の技、斜上掌

## カウンター斜上掌のチャンスを決して見逃すな！

ラウの得意技"お手玉コンボ"。これをうまく使いこなすには、まずうまく相手を浮かせることが肝心。つまり、相手にカウンターで斜上掌を叩き込む方法を会得しなくてはいけないということだ。

しかし実際は、相手の攻撃に合わせて斜上掌を出すなどというマネはできるわけがない。そこで考えられる方法が、相手がつい手を出したくなる状況で先に斜上掌を出しておく、というものだ。たとえば、上段攻撃をしゃがんで回避したときや下段パンチで相手の攻撃を止めたときなど、普通なら投げ技を狙うような状況で斜上掌を出しておく。すると投げを回避しようとパンチを乱打する相手にカウンターでヒットするわけだ。また、旋中腿のヒット後なども、相手はつい反撃するのでカウンターを狙うチャンスがある。あとは、サマーソルトキックが空振りしたときに相手が空中にいる間を狙って斜上掌を当てれば、労せずして浮かせることができるだろう。

### ー不思議な斜上掌ー

通常は、コマンドを⬊Ⓟと入力しなければ斜上掌は出ない。ところが、一部の蹴り技が相手にヒットした直後にⓅボタンを押すと、なぜか勝手に斜上掌が出てしまうことがないだろうか。これは、不思議な斜上掌、または自動斜上掌などと呼ばれている。この斜上掌を始動させる技は全部で5種類あり、括面腿（Ⓚ）、連拳腿（ⓅⓀ）、双拳旋風腿（ⓅⓅⓀ）、腿登裏旋脚（♀→♀Ⓚ）、烈火虎尖脚（⇙＋Ⓚ）がそうだ。これらの技を相手にヒット、またはガードさせたあとにⓅⓅⓅⓀなどと入力すれば、簡単に斜上掌からのコンボが出せるだろう。ぜひ試してみてほしい。

### 斜下掌、斜上掌のチャンス

■上段攻撃しゃがみ回避時

■下段カウンターヒット時

■相手の空中攻撃の空振り時

■旋中腿（⬊Ⓚ）のヒット後

# 浮かせる技

## 斜上掌以外にも相手を浮かせる技はある

さて、斜上掌で相手を浮かせてコンビネーションを叩き込む方法についてはわかってもらえたと思うが、実は斜上掌以外にも、相手を浮かせてコンビネーションにつなげることができる技がある。

右に挙げておいたのが、相手を浮かせた後に⇘Ⓟ……や⬊Ⓟ……のコンボで追い討ちができる技の一覧だ。これらの技がカウンターでヒットすると、空中の相手にコンビネーションがつながる可能性が生まれるので、ぼやぼやしてチャンスを逃さないように。ただし、確実にどのキャラクターを相手にしても大丈夫なのは斜上掌だけ。他の技では、たとえカウンターでヒットしても、相手が重量級のキャラクターだったりすればコンビネーションをつなげることはできない。覚えておこう。

### 斜上拳コンボにつながる技一覧

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 斜上掌 | （⬊Ⓟ） |
| 斜下掌 | （⇘Ⓟ） |
| 括面腿 | （Ⓚ） |
| 旋中腿 | （⬊Ⓚ） |
| 肘撃 | （⇨Ⓟ） |

※以上の技がカウンターで決まれば、空中の相手に斜下掌、斜上掌からのコンビネーションが入る。ただし、括面腿のあとは不思議な斜上掌になるので、斜下掌コンボは出ない。

# 起き上がりの攻防

## 無理してコンボを狙わず、安全な投げを狙え。

連打連打を旨とするラウの場合、どうしても常に美しいコンビネーションで決めたい気持ちがあるはずだ。しかし、その誘惑に引っ掛かってはいけない。起き上がり直後に斜上掌や斜下掌を重ねても、相手がまだ技を出す前にヒットすることが多いためカウンターで浮かせることは難しい。また、起き上がる直前には無敵状態があるので、重ねた斜上掌を空振りしてしまうことも多い。空振りした場合の斜上掌のスキはたいへん大きく、手が戻るのにあわせて起き上がり直後の相手に投げられてしまうこともあるだろう。たとえ、斜上掌からコンビネーションを続けて出していても、しゃがんで回避されて反撃を受けるのがオチだ。ともかく、相手の起き上がりにスキの大きい技を重ねるのは自殺行為なのである。

すると当然、投げ技を狙ったほうが得策というふうになるのだが、ここで修得しておいてほしいのはダッシュからの転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）。この技のコマンドを相手の近くで出した場合、たとえ投げ間合いに入りそこねても肘撃が出る。タイミング的に肘撃が空振りになることは少なく、カウンターでヒットすればお手玉にも持っていける。練習を繰り返して確実に出せるようになろう。

### 通常・ヘッドスプリング起きに対して

この通常起きとヘッドスプリング起きに関しては、とくに注意するべきことはない。相手がこの起きかたをすると察知した瞬間に、前述のダッシュ転身巴咽掌を出せるかどうかが問題になるだけだ。要は、プレイヤーの反射神経と指先の運動能力を上げておくだけでいい。

あえて注意する点を挙げるなら、転身巴咽掌が失敗して肘撃になってしまった場合、その後をどうフォローするかということぐらいか。間合いが近いので掃冲拳から斜上掌への連携などで相手の反撃を封じよう。

■クイックフォワードで相手に近づき、⇦⇨Ⓟで投げを狙う。

■万が一失敗しても、肘撃が出るために比較的安全だ。

### 上段蹴り起きに対して

相手が上段蹴り起きできた場合、それを先読みできたか、それとも安全策を取って間合い外で待っていたかで対応が異なってくる。

まず、上段蹴り起きを先読みしていた場合、しゃがんでいても蹴りが当たらない間合いまであらかじめ接近しておく。そして相手の空振りに合わせて腿登裏旋脚を当てるという方法がある。ついつい、斜上掌コンボを叩き込みたくなるだろうが、上段蹴り起きをかわした間合いでは、絶対に斜上掌が空振りするので非常に危険だ。それほど確実な方法ではないが、腿登裏旋脚を遅めに出すことでカウンターヒットを狙おう。ただし、カウンターで相手が浮いても、続いて出す攻撃が不思議な斜上掌になってしまうのでお手玉は狙えない。

上段蹴り起きの間合い外で待機していた場合、蹴り足が戻るのにタイミングを合わせて、ダッシュ転身巴咽掌を狙ってみよう。けっこう相手のスキも大きいが、ちょっとでもコマンド入力に遅れが出ると投げを回避するチャンスを与えてしまう。転身巴咽掌が失敗して肘撃になってしまったときにどうフォローするかも考えておこう。うまく投げたら大のダウン攻撃で追い討ちをかけよう。

■蹴りをしゃがんで回避したら、✚ボタンを離してⓀを連打。

■相手の起き上がりに重ねて腿登裏旋脚が入り反撃も防げる。

■蹴りの空振りを確認したら、クイックフォワードで接近。

■⇦⇨Ⓟで肘撃と転身巴咽掌の自動選択をかける。

## 下段蹴り起きに対して

相手の下段蹴り起きをうまくガードできた場合、両者の攻撃チャンスはほぼ平等になってしまうため、投げ技を狙いにいくのは失敗の危険性が高い。また、そのまま腿登裏旋脚などを狙っても成功確率は5分5分というところだろう。とりあえず確実性のある旋栽腿（♀Ⓚ）で相手の動きを止め、その後の相手との間合いに応じて対応しよう。接近してれば斜上掌、少し離れていれば腿登裏旋脚、さらに離れていれば燕旋蹴といった具合だ。下段蹴り起きを完全に読んだら、烈火虎尖脚を重ねていこう。

■ガードした場合、次の両者の攻撃チャンスはほぼ平等だ。

■いちばん確実なのは、旋栽腿（♀Ⓚ）。そのあと腿登裏旋脚を。

## 前転・後転起きに対して

相手が前転・後転起きで逃げた場合には、蹴り起きの可能性がなくなることもあり、密着して追いかけて投げ技を狙いたいところ。だが、ダッシュ転身巴咽掌ではコマンドが多少複雑なので、追いかけるのがうまくいかないと投げを回避されることもある。かといって他の投げ技では、それこそ失敗したときが恐ろしい。

まず、確実に転身巴咽掌を成功させるには、Ⓖボタンでキャンセルをかけながらのクイックフォワードで追いかける必要がある。これがうまくいかないと、タッチの差で投げ間合いに入るのが間に合わない。そのまま転身巴咽掌のコマンド入力で肘撃を出してもいいが、クイックフォワードを2回繰り返したあたりで投げ間合いに入れそうにないことに気付いたら、起き上がりに重ねるつもりで旋中腿（◣Ⓚ）を出そう。カウンターでヒットすることはまずないので、すぐに斜下掌コンボなど他の技をつなげること。また、場合によっては燕旋蹴を重ねておくという手もある。起き上がり直後の反応が速い相手は、けっこう足元にスキがあるものだ。相手がちゃんと立ち上がるのを待ってから燕旋蹴のコマンドを入力すれば、カウンターダメージを与える率も高くなるだろう。

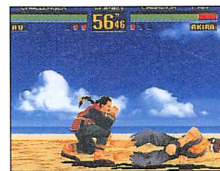
■後転を確認したら、まずクイックフォワードで追う。

■投げ間合いに入れなければ、旋中腿（◣Ⓚ）からの連携を。

■うまく投げ間合いに入れたら、⇦⇨Ⓟの自動選択を。

■肘が当たっても安心しないですぐに別の技を連携させせよう。

## 横転起きに対して

横転起きの場合も、相手の起き上がりにクイックフォワードで接近して転身巴咽掌で投げるという手が使える。ただし、横転蹴り起きだった場合に、うかつに踏み込んでいると足払いを喰らってしまう。確実な方法としては、横転モーションを確認したら、すぐに接近してしゃがみガードをしておく。そして、相手がそのまま立つのを確認するか、蹴り起きをガードした後に斜上掌からのコンビネーションを叩き込めばほぼ確実に当たる。ただし、カウンターは狙いにくいので注意すること。

■横転開始後、とりあえず下段ガードの体勢にしておこう。

■相手が立ったら、斜上掌からのコンビネーションで押す。

# リングサイドの攻防

## お手玉コンボでリングアウトゾーンを拡大せよ！

ラウにとって、リングサイドという概念はあまり意味がない。なぜなら、たとえリングの中央近くにいても、斜上掌で浮かせてからのお手玉コンボを使えば簡単に相手をリングアウトさせることができるからだ。

ただし、相手のほうもラウの連打の恐ろしさは十分に骨身に染みている。リングアウト負けを意識した瞬間から、相手の守りは固くなり一発逆転をじっくり狙ってくるようになるだろう。そういう状況で、お手玉コンボを成功させることは至難の業だ。あまり相手を追い詰めすぎたときには、いったん下がって相手の油断を誘ったほうがいい。斜上掌コンビネーションの威力は絶大だが、それに頼りすぎていると思わぬスキを突かれて一気に形勢逆転ということもあり得るだろう。強者の余裕を見せつけつつ、常に慎重に闘うべきだ。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

とりあえず、うまく相手を浮かせたら問題ない。適当にパンチを連打しているだけでも、相手はかなり遠くまで運ばれる。もし、相手のガードが固ければ、連携技のところで紹介したように、連掌（⇘ⓅⓅ）からの投げ技で意表を突くことができる。そのときには必ず、転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）を使うように。肩車頭落（Ⓟ＋Ⓖ）や柳車旋転（⇦Ⓟ）では、相手と自分の位置が入れ替わってしまうからだ。腕に自信がなければ、何も手を出さずにリング中央で待つことで相手を挑発してみよう。

■いつもどおりに、相手を浮かせることを考えていこう。

■浮いたらポンポン運んでいき、いつしか相手はリングアウト。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

さて、逆にラウがリングサイドに追い詰められた場合だが、他のキャラクターが取る行動との差はとくにない。相手が単発パンチやコンビネーションを分散的に使ってじわじわ押してくるのをこらえつつ、攻撃のスキマを見つけてスピードの速い技で反撃するというのが常道だ。

ラウの持ち技のなかで反撃に適したスピードの速い技といえば、冲拳（Ⓟ）、掃冲拳（⇩Ⓟ）、肘撃（⇨Ⓟ）などが挙げられる。押し出しを狙ってくる相手の行動によって、これらの技のなかでどれを使うかは変わってくるが、相手が立っていてもしゃがんでいても効果がある掃冲拳と肘撃を多用することになるだろう。とくにカウンターでヒットすると敵を浮かせることができる肘撃は、お手玉コンボで一気に相手を押し返すきっかけとなる技なので慎重に狙っていきたい。また、掃冲拳のほうも、斜上掌コンボへの連携が可能なので、確実に当てていこう。

それから、掃冲拳が相手にカウンターでヒットした場合、自分がコマンド入力のミスなどをしない限り、100パーセントの確率で投げ技が成功する。掃冲拳を当てた後クイックフォワードで接近し、すぐに柳車旋転（⇦Ⓟ）を使って相手と自分の位置を入れ替えよう。

■押し出しを意識した相手の技のスキを、まず見つけよう。

■柳車旋転（⇦Ⓟ）なら、相手と位置を入れ替えることができる。

■投げ技に自信がなければ、まず掃冲拳（⬇Ⓟ）で相手を止める。

■あとは斜上掌から雷撃掌に持ちこみ、一気に相手を押し戻す。

# その他のシチュエーション別戦術

## 斜上掌にこだわらずスピードの速い肘撃を活用

はっきり言って、『バーチャファイターリミックス』最強の戦士はこのラウである。なにしろ、いったん相手を空中に浮かせてしまえば、あとは場外まで落とさないようにうまく運んでいくだけ。もちろん相手は無抵抗。読みがどうの、起き上がりがどうのと言うヒマもないのである。

しかしそれでも、斜上掌の出がかりを単発パンチできちんと止めてくるプレイヤーも存在する。斜上掌にこだわるあまり、斜上掌を一発も出せずに負けてしまうこともあるのだ。実戦で遭遇するさまざまな局面では、単発パンチや肘撃の活用が重要になってくるだろう。

### 後ろを取ったら

■パイと同じく背後からの投げがないラウは、とりあえず打撃技を狙うしか手がない。うまいぐあいに相手の振り向き攻撃に合わせられそうなら、斜上掌からのコンビネーションを狙ってみるのもいい。また、振り向き攻撃をしゃがんでかわした後、Ⓚを連打していれば腿登裏旋脚がヒットする。

### 対小刻みパンチ

■斜上掌コンボを狙っているときに、単発パンチで技の出鼻をくじかれるのはイヤなもの。まあ、相手のほうも宙に浮かされないようにと必死なので、どうしても小刻みな攻撃が多くなりがちだ。そんなときには肘撃で相手のパンチを止めよう。カウンターで当たれば、そのままお手玉に持っていける。

### ダウン攻撃失敗時

■ダウン攻撃に失敗したときのラウの姿勢は、完全に直立状態になっている。相手から見れば投げ技を仕掛ける絶好のチャンスだが、逆にラウのほうも投げ返しのチャンスをあきらめてはいけない。硬直が解けるタイミングを見計らって、肘撃との自動選択になるように転身巴咽掌（⇦⇨Ⓟ）を出そう。

### 裡門連打アキラ

■裡門頂肘と単発パンチを折り混ぜて使ってくるアキラ。これも、前述の小刻みパンチを繰り返す相手と同じ対処法が有効だ。裡門頂肘と肘撃が同時に打ち合ったとしたら、アキラのほうが優勢になってしまうが、裡門頂肘の硬化時間中に肘撃を出しておけば、アキラの連打を止められるだろう。

### ダウン攻撃回避時

■セオリー通りに硬化中の相手を投げにいきたいところだが、ここは、投げを警戒して無茶な反撃をしてくる相手の心理を利用して、お手玉に持っていくことを考えよう。相手が硬化から立ち直るタイミングに合わせて、斜下掌からのコンビネーションを入力しておけばカウンターを取りやすい。

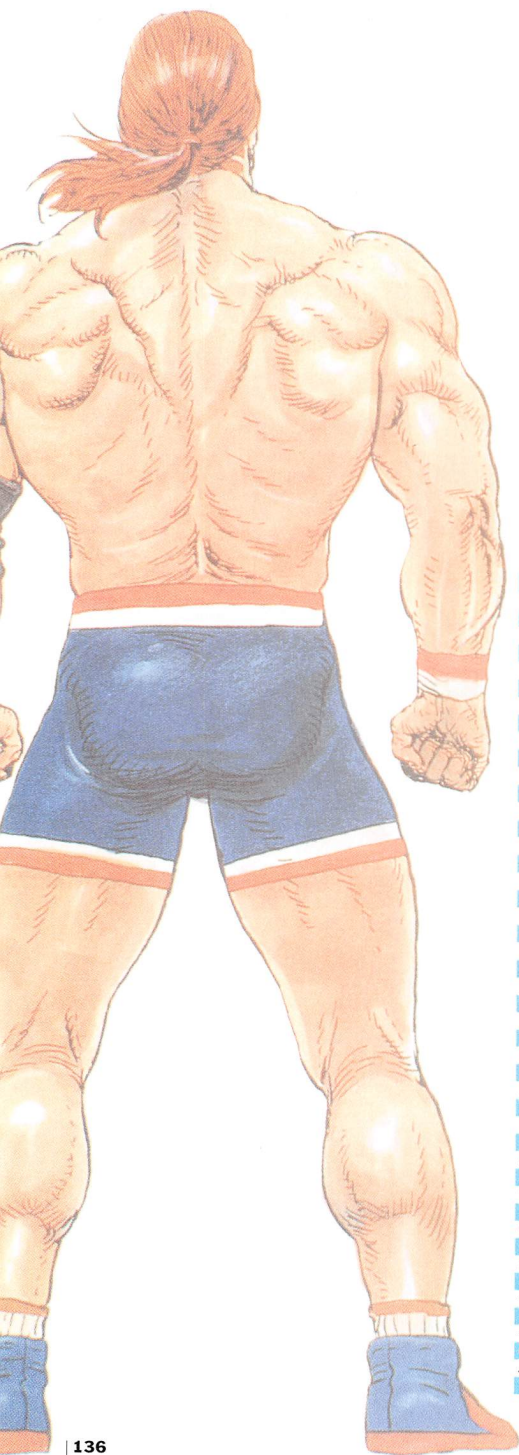
### 対スキップサラ

■ダブルジョイントバットを繰り返すサラに対しても、スピードの速い肘撃は有効。とはいえ真っ向から打ち合えばサラにはかなわないので、ダブルジョイントバットのヒザをガードした後、タイミングよく肘撃を出す必要がある。サラがダブルジョイント連発を狙っていても肘撃のほうが勝つ。

### 空中にいる相手に

■相手が空中に飛んだ場合、確実に迎撃したいなら飛蹴腿（大ジャンプと同時にⓀ）でオーケー。タイミングが遅すぎない限り、避けられることはない。ただし、もっと相手にダメージを与えたいなら、着地するまで待って転身巴咽掌を狙おう。これなら、ダウン攻撃も決まるのでお得である。

### 対スラントジャッキー

■スラントバックナックルからの連携を得意とするジャッキー。こんなヤツも肘撃で叩き潰してやろう。肘撃を当てるチャンスは、まずスラントが出始めた瞬間と、スラントの後で何か技を出そうとした瞬間だ。少し闘っていれば、スラントのタイミングは読めるので、カウンターで肘撃を当てよう。

# WOLF
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
|---|---|---|
| ●通常攻撃 | | |
| ストレートハンマー | 上段 | Ⓟ |
| ローハンマー | 下段 | （♀）Ⓟ |
| ハイキック | 上段 | Ⓚ |
| ロースマッシュ | 下段 | （♀）Ⓚ |
| フェイスリフトキック | 上段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| ステップハンマー | 中段C | （上昇中）Ⓟ |
| ロックパンチ | 中段B | （下降中）Ⓟ |
| トークラッシュ | 中段C | （上昇中）Ⓚ |
| ハンマーエッジ | 中段 | （着地直前）Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| ジャンピングラリアット | 中段C | （上昇中）➡Ⓟ |
| ライジングトー | 中段 | （同時に）Ⓚ |
| ドロップキック | 中段C | （上昇中）➡Ⓚ |
| ハンマーキック | 空中 | （上昇中）Ⓚ |
| ヒールクラッシュ | 中段C | （着地直前）Ⓚ |
| バックサイドキック | 上段 | （上昇中）⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| ローリングハンマー | 上段 | Ⓟ |
| バックキック | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| エルボー | ダウン | ⇧Ⓟ |
| ハイエルボー | ダウン | ⬆Ⓟ |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| ローリングクリアー | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| ロークリアー | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| バッククリアー | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| ローバッククリアー | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の打撃技 | | |
| ソニックアッパー | 中段B | ⬂Ⓟ |
| バーティカルアッパー | 中段 | ⬊Ⓟ |
| ニーブラスト | 中段 | ⇨Ⓚ |
| アックスラリアート | 上段（強） | ⇨⇨Ⓟ |
| ショルダーアタック | 上段 | ⇦⇨Ⓟ |
| ●投げ技 | | |
| ブレーンバスター | 上段投げ | （近）Ⓟ＋Ⓖ |
| ボディスラム | 上段投げ | （近）⇨Ⓟ |
| スプラッシュマウンテン | 上段投げ | （近）⬂⬊Ⓟ＋Ⓚ |
| ジャイアントスイング | 上段投げ | （近）⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ |
| ダブルアームスープレックス | 下段投げ | （●）⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| ジャーマンスープレックス | 上下投げ | （♀●）Ⓟ＋Ⓖ |
| ●基本コンビネーション技 | | |
| ハンマー・キック | 上上 | ⓅⓀ |
| ジャブ、ストレート | 上上 | ⓅⓅ |
| 1、2、アッパー | 上上中 | ⓅⓅⓅ |

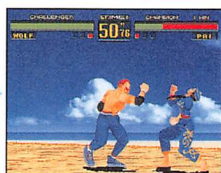
# Advanced Technique

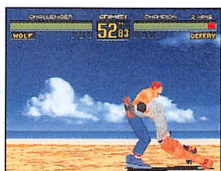
| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| — | 6-1 | 4 | 14 | ★ |
| — | 6-1 | 4 | 10 | |
| — | 9-1 | 11 | 36 | ★ |
| — | 9-1 | 11 | 12 | |
| — | 9-1 | 20 | 28 | |
| | | | | |
| — | 19-1 | 14 | 30 | |
| — | 14-1 | 11 | 30 | |
| — | 6-1 | 12 | 22 | |
| — | 5-2 | 14 | 22 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| — | 12-1 | 23 | 30 | |
| — | 3-2 | 32 | 30 | |
| — | 6-2 | 24 | 40 | ダウン |
| — | 5-2 | 15 | 30 | |
| — | 6-2 | 9 | 30 | |
| — | 6-2 | 24 | 40 | |
| | | | | |
| — | 6-1 | 12 | 20 | ★ |
| — | 8-1 | 12 | 28 | ★ |
| | | | | |
| — | 27-1 | 50（37） | 20 | ダウン |
| — | 31-1 | 50（37） | 30 | ダウン |
| | | | | |
| — | 18-3 | 10 | 20 | |
| — | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| | | | | |
| ⬂3Ⓟ | 9-2 | 14 | 20 | ★ |
| ⬊4～Ⓟ | 7-1 | 11 | 20 | ★ |
| ⇨3Ⓚ | 8-1 | 15 | 30 | |
| ⇨6⇨5Ⓟ | 12-4 | 20 | 40 | |
| （⇦⇨Ⓟ）10 | 10-4 | 18 | 20～70 | |
| | | | | |
| — | — | 70 | 70 | ダウン |
| ⇨4Ⓟ | — | 90 | 50 | |
| ⬂3 ⬊3Ⓟ＋Ⓚ | — | 114 | 100 | |
| （⇦⬀⇩⬂⇨Ⓟ）13 | — | 125 | 100 | |
| ⬀5Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ | — | 114 | 60 | |
| — | — | 80 | 80 | |
| | | | | |
| Ⓟ7Ⓚ | 6-1/7-1 | 12 | 14+36 | ★ |
| Ⓟ7Ⓟ | 6-1/6-1 | 7 | 14+16 | ★ |
| Ⓟ7Ⓟ7Ⓟ | 6-1/6-1/9-2 | 14 | 14+16+36 | ★ |

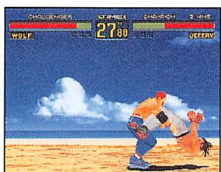
※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# WOLF 連携技

ウルフの連携技は、投げ技に持っていくことを目的とするものが多い。だが、その突進力もおろそかにはできない。

## ローハンマー（♀Ⓟ）→バーティカルアッパー（⬊Ⓟ）

しゃがんでいる状態でないと出せないバーティカルアッパーを、よりスムーズに出すための連携。最初のローハンマーで止められた相手は反撃しようとするので、カウンターでバーティカルアッパーがヒットすることも多い。相手が手を出してこなければ、コマンドの自動選択がかかってボディスラム（⇨Ⓟ）で投げることもできる。ウルフの攻めの基本となるので練習しておこう。

## バーティカルアッパー（⬊Ⓟ）→ジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）

いわゆるパンチ投げの変形。バーティカルアッパーを受けて相手がのけぞったあと、硬化から戻る瞬間にジャイアントスイングのコマンドが入力され投げられる。ただし、バーティカルアッパーの際に相手が投げ間合いの外まで押しだされることもあるので、軽量級の相手には通用しないこともある。よく失敗してボディスラムが出ることがあるので、コマンド入力は正確に。

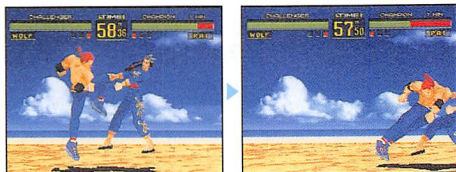
## ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ジャイアントスイング（⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ）

これもパンチ投げの変形で、相手が技をガードしたときの硬直時間を利用してジャイアントスイングをかけている。ただし、相手が冷静にⓅⓀコンビネーションなどを返してきたら、絶対に喰らってしまう。1回試してみて簡単に返されるようなら、その相手には使わないほうが無難かもしれない。相手がニーブラストを喰らったときには、すぐに別の連携に切り換えるように。

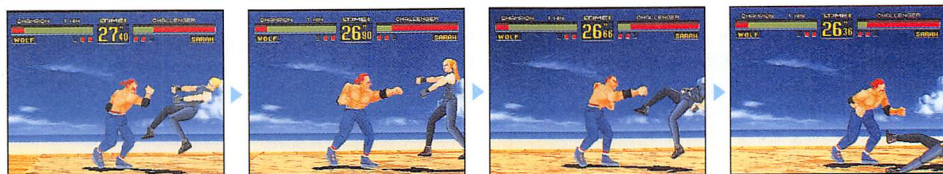
## ローハンマー（♀Ⓟ）→ダブルアームスープレックス（⇙Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）

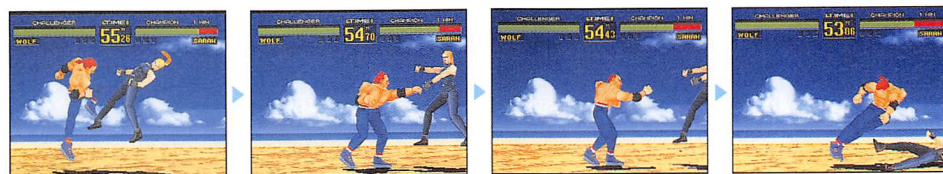
しゃがんでパンチを連打しているような相手に有効な連携。相手のしゃがみパンチのスキを見てローハンマーをカウンターで当てると、相手はしゃがんだ姿勢のまま身動きが取れなくなる。そこにクイックフォワードで接近し、ダブルアームスープレックスで投げてしまうのだ。ただし踏み込みが甘いと、投げられないだけでなく相手に無防備な足元をさらすことになるので要注意だ。

## ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ソニックアッパー（⇘Ⓟ）

これは、ニーブラストを喰らった相手に対して空中で追い討ちダメージを与える連携だ。体重が軽いキャラクターに対してなら、とくにカウンターでヒットしなくてもソニックアッパーが入る。また、逆にカウンターでヒットした場合、少しソニックアッパーを出すタイミングを遅くしておかないと空振りする。けっこう遠くまで相手を飛ばせるのでリングサイドで重宝するだろう。

## ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）

この連携はちょっと条件が厳しい。相手が軽量級のキャラクターに限られ、ニーブラストがカウンターでヒットしなくてはならない。また、コマンド入力も1フレーム（約0.03秒）遅れただけで、ショルダーアタックが空振りしてしまう。練習を繰り返して、感覚的にタイミングを覚えていこう。成功すれば、相手を遠距離まで吹き飛ばし、大きな追加ダメージも与えることができる。

## バーティカルアッパー（⬉Ⓟ）→ストレートハンマー（Ⓟ）×2→ソニックアッパー（⇧Ⓟ）

これは、異常に難易度が高い連携技。技の成立条件の厳しさはハンパではない。まず、最初のバーティカルアッパーをカウンターで当てることはもちろん、そのとき相手と自分の軸足が逆になってなくてはいけない。つまり相手が左足を前に出していたら、自分は右足を前に出しているという状況だ。条件がそろって相手がうまく宙に浮いたら、✚ボタンを前方に押したままでストレートハンマーを出そう。じりじり前に進みながら単発パンチをポンポンと出す感じになる。うまく相手に当たってお手玉状態になったら、相手の体の浮き具合を見つつ、ダウンしてしまう前にストレートハンマーをソニックアッパーに切り換えるのだ。相手がウルフ、ジェフリーの重量級だと、ストレートハンマーは1発しか当てられないが、軽量級のサラやパイが相手ならば最高3発ストレートハンマーを当ててからソニックアッパーまでつなげることができる。リングアウトを狙うときはこの連携だ。

## ニーブラスト（⇨Ⓚ）→ストレートハンマー（Ⓟ）×2→ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）

この連携技も上のバーティカルアッパーからのものと同じで、連携を成功させる条件はかなり厳しい。まず、ニーブラストをカウンターで当てる。このとき、バーティカルアッパーの連携の場合とは逆に相手と自分の軸足が同じである必要がある。これは、ニーブラストを出すと自分の軸足が逆になるためで、ストレートハンマーをヒットさせる時点では上の連携と同じ条件になっているのだ。あとは✚ボタンを前方に入れつつⓅボタンをタイミングよく押して相手を運び、最後は先行入力ぎみにショルダーアタックを出せば連携技の完成である。

覚えておいてほしいのが、この連携は重量級のウルフ、ジェフリーには絶対に成功しないということ。また途中のストレートハンマーは、アキラ、ラウ、カゲ、ジャッキーには最高2発までだが、パイ、カゲ、サラには最高3発まで当たるので挑戦してみよう。この連携を実戦で決めたとき、キミは本当のウルフ使いとなれるだろう。

# Standard Technique of WOLF

## ウルフ・ホークフィールドの基本戦法

セガサターン版『バーチャファイターリミックス』の取扱説明書でキャラクター紹介ページのウルフの項目を見てみると、流派はプロレス、得意技は投げ技ということになっている。しかし実際に闘ってみると、投げ技だけでなく打撃技の性能もまんざら捨てたものではないことに気付く。打撃技をうまく利用することで投げ技をより効果的に使いこなそう。

# スタート直後の攻防

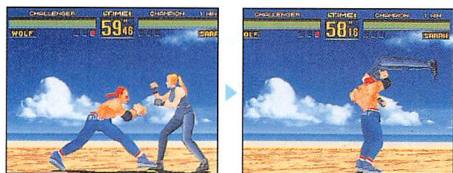
## 投げにこだわる専門バカにはなるな！

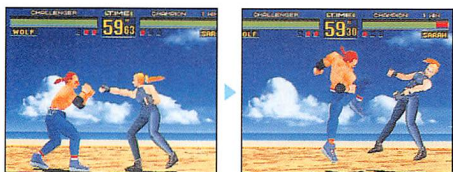
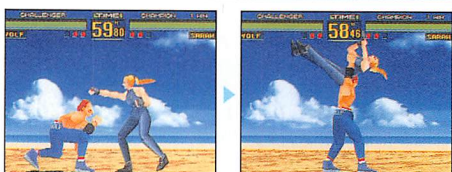
ウルフの売りは、何といっても投げ技の豊富さに尽きる。だが、投げに固執するばかりでは決して実戦を勝ち抜くことはできない。冒頭でも書いたように、打撃技やその他もろもろのテクニックと複合することにより、はじめて投げ技はその威力を発揮するようになるのだ。

スタート直後の攻防においても、それは例外ではない。闘いが始まった瞬間の相手の行動をおおざっぱに分類してみると、そのまま様子を見るタイプ、ステップバックで下がって様子を見るタイプ、とりあえず攻撃をするタイプの3つに分けられる。そのなかで、いきなり投げ技に持っていけるのは、相手がその場でボーッと様子を見ているときぐらいだ。それも、こちらからクイックフォワードで間合いを詰める必要があるので、反応のいいプレイヤーには反撃される危険性もある。この、ダッシュしていきなり投げてしまう戦法は通称"ビックリ投げ"といって成功率は悪くはないが、しょせんは奇襲攻撃。同じ相手にそう何回も通用する手ではないのだ。

さて、そうするとスタート時になるべく少ないリスクで相手を攻めるためには、やはり打撃技の存在が必要不可欠となる。ウルフの持ち技のなかで使い勝手がいいのは、ストレートハンマー（Ⓟ）、ニーブラスト（⇨Ⓚ）、ショルダーアタック（⇦⇨Ⓟ）といったところか。ストレートハンマーは相手が突然攻撃を仕掛けてきたときに、それを止める効果がある。また、ニーブラストは相手の攻撃にカウンターでダメージを与え、各種連携につなげるのに持って来いの技だ。このふたつの技は、どちらも投げ技につなげるための基本になるものなので、スタート直後に限らず常に出せるようになっておこう。

ちなみに開始直後にスプラッシュマウンテンのコマンドを入力しておけば、相手が単発パンチなどで攻めてきた場合に自動的に投げ間合いに入るので簡単に投げることができる。覚えておくといいだろう。

### 基本のビックリ投げ

### 逃げる相手にショルダーアタック

### 攻める相手にニーブラスト

### 間合い外からスプラッシュマウンテン

# 投げの仕込み

## 投げ技に持ちこむための下準備が大切

投げ技を成立させるためには、さまざまな条件を満足させなくてはならない。そのなかでもとくに重要なのが、相手が立ち上がっている状態であることと、相手が攻撃を出していないということである。しかし、実戦において、相手がこの状態になるのを見切って投げ技を仕掛けるのは不可能に近い。そこで必要になるのが、相手の攻撃を封じて立ち状態にするためのテクニックである。

まず、右の図を見てもらおう。ここに挙げた4つの技が、ウルフの攻撃の中心となる技であり、同時に投げ技を成立させるための状況を作りだす技でもあるのだ。ストレートナックルとローハンマーは、相手の技を止めて守りを固めさせるための牽制として使える。バーティカルアッパーとニーブラストは、しゃがんでいてもダメージを与えられるため、相手に立ち状態を強制するのに約に立つ。これらの技を無作為に組み合わせて攻撃を続けていると、相手はしだいに立ちガードの状態のまま動けなくなるはずだ。そうなったら、そこではじめて本格的に投げ技を狙うようにしよう。ちなみに、バーティカルアッパーはしゃがんだ相手を立ち上がらせる効果があるので、しゃがみ待ち野郎を倒すのに利用してほしい。

# パンチ投げの発展系

## パンチ投げを回避する相手を料理する

理論上は相手を必ず投げられるパンチ投げも、プレイヤーがコンピューター並みの反射神経と判断力を持てない以上、回避する方法はある。いちばん簡単で確実な方法は、パンチが当たったあとタイミングよく下段パンチを出すことだ。通常のしゃがみモーションがキャンセルされて一瞬でしゃがむことができるうえ、相手の動きを下段パンチで止めることができるだろう。

さて、相手がそうやってパンチ投げを回避した場合、ウルフのほうもそれに応じて戦法を変える必要が出てくる。相手はしゃがんでいるので中段攻撃が有効なのだが、最初の下段パンチで止められてすぐに技を出しても、相手が下段パンチを連発していると再び止められてしまう。ここは少し間を置いて、相手の下段パンチの空振りを見てから、その戻り際に叩き込むつもりでニーブラストなどスピードの速い中段攻撃を出すといい。

また、ジェフリーを相手にバーティカルアッパーからの投げを下段パンチで回避された場合、ちょっと特殊な方法で反撃ができる。バーティカルアッパーがヒットした後の間合いは、ジェフリーの下段パンチは空振りするが、ウルフの下段投げが成功する距離になっているのだ。下段パンチの戻りに合わせダブルアームスープレックスのコマンドを入力しよう。

### 下段パンチの戻りにニーブラスト

### 対ジェフリー戦での特殊例

# 起き上がりの攻防

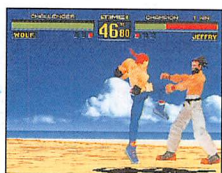
## 投げにくい相手に投げを仕掛けるチャンス

いくら投げ技が得意のウルフといえども、アキラやカゲのように投げ間合いに入りにくい姿勢のキャラクターや、サラやパイのように手数が多くて投げ技をかけるタイミングが取りにくいキャラクターが相手では、そう簡単にポイポイ投げることはできないだろう。だが、この起き上がりの攻防時に限っては、あまりキャラクター間の差というものはない。蹴り起きのスピードは一部例外を除くと全員が同じ。そのときのスキの大小や投げやすさなども、ほとんど変わらない。これを投げ技を仕掛ける大きなチャンスと言わずして何と言おう。

そこで投げ技のエキスパートであるウルフとしては、相手が立ち上がってくるのを密着したまま待って投げるか、フットワークを限界まで駆使して起き上がりの瞬間に接近して投げてしまうか、どちらにしろ投げ技を前提とした戦法でいきたいところ。もちろん、そうなると要求されるテクニックもそうとう高度なものになる。腕に自信がないのなら、相手が完全に起き上がるのを離れて待っているのもいい。しかし、どうせウルフを使うのなら、少々のリスクは無視して大技を決めるチャンスに挑戦しよう。それがウルフ使いの心意気というものだ。

### 通常・ヘッドスプリング起きに対して

密着して待っているときに相手がこの起き上がりを選択してきたら大チャンス。しっかりとジャイアントスイングのコマンドを入力しよう。起き上がりかたの確認が早ければ、離れて待っていてもダッシュしてからのジャイアントスイングを決めるチャンスはある。ただし、その場合は間違ってアックスラリアットが出ることが多いので、ブレーンバスターで投げるのをお勧めする。クイックフォワードでうまく投げ間合いに入る自信がなければ、ニーブラストを重ねて連携技に持ち込もう。

■ジャイアントスイングを狙え。失敗してもボディスラムだ。

■自信がなければニーブラスト重ね。ガードされたら投げる。

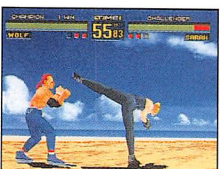
### 上段蹴り起きに対して

とりあえず投げ技を狙うということを前提にすると、上段蹴り起きが空振ったスキに近づいて投げる戦法を取りたい。だが、あらかじめ離れて待っていては、相手も空振りを警戒して蹴り起きをしない可能性が高い。そこで、相手の近くでクイックフォワードとステップバックを繰り返して、蹴り起きを誘うといいだろう。また特殊な例だが、相手の近くでニーブラストを連発してると、蹴り起きと交差した瞬間に相手の背後に回り込めることがある。うまくジャーマンスープレックスを決めよう。

■下がって蹴りを回避したら、すぐにクイックフォワードを。

■コマンドを⇘Ⓟと入力すれば、アッパーと投げの自動選択に。

■相手に目一杯接近し、ニーブラストを重ねて連発する。

■まれに、蹴り起きが当たらずに相手の背後に回りこめる。

■ステップバックで回避した場合、すぐに接近するのは難しい。

■ショルダーアタックを重ねれば、かなりの確率でヒットする。

## 下段蹴り起きに対して

相手がしつこく同じ行動を繰り返してくるようなプレイヤーで、高い確率で下段蹴り起きを仕掛けてくるのが読めるような場合、単純に蹴りをスカしてから投げるよりも確実な方法がある。

まず下段蹴り起きをしゃがみガードで防いでおいてから、バーティカルアッパーを出す。しゃがんでいる状態からなら7フレーム（約0.23秒）で相手にヒットするので、回避されたり止められたりする心配はない。うまく当たったら、パンチ投げの要領でそのまま投げてしまえるのだ。ただし、軽量級のキャラクターが相手だと、投げ間合いから外れてしまうこともあるので注意しよう。

そして、もうひとつ、蹴り起きを小ジャンプで回避してから投げてしまうという方法もある。相手の下段蹴りにタイミングを合わせて真上に小ジャンプして、空中にいる間にコマンド入力を開始。着地と同時にコマンド入力が完成するようにしておけば、蹴りの戻りで硬化中の相手を簡単に投げられるだろう。この方法は相手が横転蹴り起きをしてきた場合にも応用することができるし、うまく決まれば相手に精神的ダメージも与えることができる。何度も練習してタイミングを会得しておこう。

■ガードした場合、すぐにバーティカルアッパーを狙え。

■ガードされるのを覚悟し、すぐに投げ技に切り換える。

■相手の下段蹴り起きが確実なら、まず小ジャンプで回避。

■着地直前からジャイアントスイングのコマンドを入力しよう。

## 前転・後転起きに対して

蹴り起きを警戒していると、前・後転で逃げた相手を追いかけて投げるのは難しい。ここは打撃技で追い討ちをかけるのが確実だ。その場合、ニーブラストかショルダーアタックを使うのがいい。相手の後転起きを確認してからクイックフォワードを開始する。相手が起き上がり始めたらニーブラストを重ねよう。また、ショルダーアタックを使うなら少し離れた間合いから出すようにしよう。いちおうガードされた場合の反撃法も考える必要があるが、ほぼ確実にヒットするので安心してほしい。

■まず、クイックフォワード2回で相手を追いかける。

■⇨Ⓚでニーブラストを重ねておけば、ほとんどヒットする。

## 横転起きに対して

横転起きに対しては、投げ技も打撃技も有効。相手から少し離れて待っていて、横転動作を始めたらすぐにクイックフォワードで接近し攻撃を仕掛ければいい。ただし、横転蹴り起きの可能性もあるので、起き上がりモーション中にニーブラストなどの打撃技を重ねておくのが確実だろう。横転蹴り起きを先読みしていれば、前述したように小ジャンプで回避してからの投げを狙う手もあるが、ただの横転起きだった場合にせっかくの先攻権を失ってしまうので覚悟しておくように。

■横転開始後、まずクイックフォワードの操作をしておく。

■相手が腰を上げたらすぐ⇨Ⓚで、横転蹴り起きも止められる。

# リングサイドの攻防

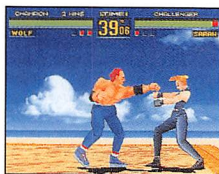
## 大技を使いたい気持ちをグッとこらえろ

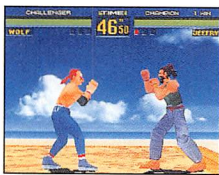
投げ技と並んで突進系の技（ショルダーアタックやアックスラリアット）も得意なウルフにとって、リングサイドの攻防はけっこう有利なように思われる。まあ単純に考えれば、リングサイドに追い詰められてもジャイアントスイングで相手を投げてしまえばいいし、追い詰めたらショルダーアタックで吹き飛ばしてしまえばいい。

だが、それは『バーチャ』を熟知したプレイヤーにとっては、どうしようもなく甘い考えだとしか言いようがない。突進系の技は失敗したときのリスクが異常に大きく、勢いあまって自分からリングアウトしてしまうこともある。またウルフをリングサイドに追い詰め、あとは小刻みなパンチでじわじわ押していけばいいと考えている相手に、コマンドが複雑で入力の手間がかかるジャイアントスイングなんて決まるわけもない。カッコよく決めたい気持ちはわかるが、リングサイドでの大技狙いは禁物。慎重に闘っていこう。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

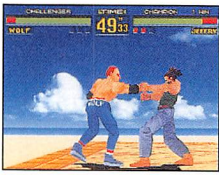
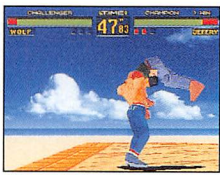
まず、ウルフと闘っていてリングサイドに追い詰められた相手の心理について考えてみよう。両者の間合いが近ければ、相手が警戒するのは投げと打撃の2択攻撃。立っていれば投げられる、しゃがんでいればニーブラストが炸裂する、というやつだ。その場合、小刻みな技での反撃が予想されるので、ウルフのほうも通常パンチをメインにした闘いを余儀なくされるだろう。パンチ投げを警戒する心理を逆用した、パンチ→ニーブラストといった連携が有効だったりもする。

そして、相手との距離がある程度開いている場合、対ウルフ戦独特の戦法が相手の脳裏に浮かんでくる。すなわち、ショルダーアタックをしゃがみガードでスカしてしまい、逆にウルフをリングアウトさせてしまおう、という考えだ。そういう状況では、相手はウルフの微妙な動きに反応してしゃがんでしまいがちだ。そこで、いきなり走って接近してニーブラストを出すと高い確率で相手にヒットする。要はカッコよく逆転したいという相手の心理を利用した戦法だが、ニーブラストを少し早目に出すようにしておけば、冷静に反撃してくる相手にもカウンターを決めることができる。試してみよう。

■まず、相手の抵抗を前進しながらのパンチで止める。

■すぐにニーブラストからの押し出しコンボを開始しよう。

■あと少しでリングアウトだが、ショルダーアタックは危険。

■相手も警戒してるので、簡単にしゃがんで回避されてしまう。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

この場合も相手の小刻みな攻撃が予測されるので、単発パンチで相手の動きを止めるのは基本。うまくいったらバーティカルアッパーなりニーブラストなりにつなげて、連携技で相手を押し戻せばいい。最初のパンチがカウンターで決まればパンチ投げも狙えるが、コマンド入力に時間がかかるジャイアントスイングなどを使っていては回避される危険も大きい。ここは基本投げのブレーンバスターでも十分に間に合う。相手との位置が入れ替わったら深追いはせずに待機しておこう。

■まず、単発のパンチで相手を止めるのはセオリー通り。

■相手と位置を入れ替えるには、ブレーンバスターが最適だ。

# その他のシチュエーション別戦術

## "投げられそう"と"投げられる"は別物！

ウルフ使いのプレイヤー諸君は、投げのチャンスというものをどれだけ理解しているだろうか。パンチ投げや起き上がり際の投げなど、理論上100パーセント確実に相手を投げることができる状況はけっこうあるが、要は自分の力量で確実に投げが成功する状況を知らなくてはならない。なんとなく投げられそうだ、などといういいかげんな判断を重ねていては、いつまでたっても勝つことはできない。相手の上段攻撃をしゃがんで回避したときなど、各状況下で自分がどれだけ相手を投げられるかということを、よく把握しておこう。

### 後ろを取ったら

■どうやって相手の後ろを取ったかにもよるが、投げ技を狙いたいのなら後ろを向いた相手に下段パンチを当ててからのパンチ投げがベスト。ただし、相手の背後からパンチが当たる間合いに接近すること自体が難しい。相手の振り向き攻撃の空振りにショルダーアタックで攻撃するのが無難だろう。

### 対小刻みパンチ

■上段、下段とパンチを振り分ける場合、ほとんどのプレイヤーはなぜか下段パンチを出す割り合いが多くなる。つまり下段パンチを連打することが多いというわけだが、その場合2発目の下段パンチは必ず空振りになる。ダブルアームスープレックスで下段パンチの戻りを投げてしまおう。

### 後ろを取られたら

■走って逃げるのがいちばん安全な選択だが、振り向きパンチから投げを狙うというのも効果的だ。パンチ投げと違って理論上は確実に回避されるが、実戦ではけっこう引っ掛かってくれる。ちなみに、ショルダーアタックをしゃがんで回避され、後ろを取られた場合は確実に投げられてしまう。

### 対裡門アキラ

■環捶腿（ⓅⓀ）や側腿（↘Ⓚ）に折り混ぜて裡門頂肘を連発してくるアキラはイヤなもの。だが環捶腿のガード後アキラが裡門頂肘を出した場合、こちらが何もしなければ裡門頂肘は空振りする。アキラを投げる大チャンスだ。ただし側腿から裡門頂肘の連携は、ガードするしか手がない。要注意。

### ダウン攻撃回避時

■ダウン攻撃の回避後、投げやすいのはパイ、ラウ、サラ、ジャッキーだ。回避後そのままの間合いで投げられる。またアキラとジェフリーは、クイックフォワードで間合いを詰めないとうまくいかない。カゲの中距離ダウン攻撃は逆に投げられる危険が大きいので、打撃技で投げを回避しよう。

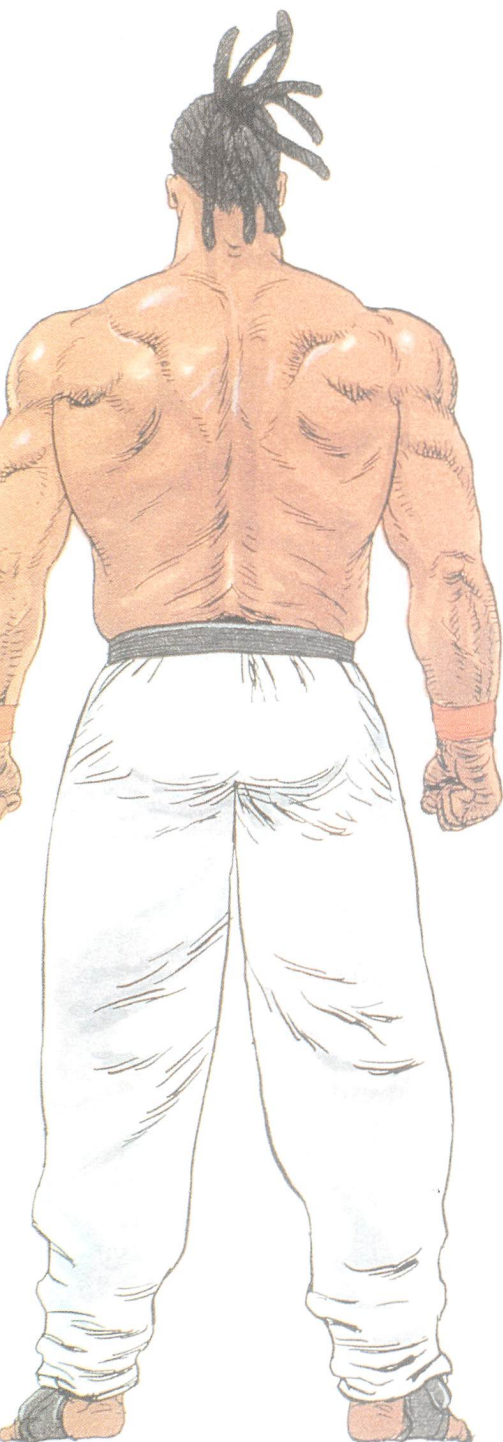
### 対スキップサラ

■ダブルジョイントバットをガードした後に投げられそうだが、サラの両足が地面につくまでこちらの投げ技は入らない。すなおに打撃技で反撃したほうがいい。硬化が終了した瞬間にコマンド入力ができれば、ニーブラストもヒットする。自信がなければハンマーキック（ⓅⓀ）が簡単だ。

### 空中にいる相手に

■いちおうライジングトー（大ジャンプと同時にⓀ）で空中の敵を撃墜できるが、しゃがみガードで相手の大ジャンプ攻撃を回避しておいて、着地際のスキを狙って投げたほうがいい。アキラやジャッキーはドロップキックの後に回転している間も投げられるので、起き上がりを待つ必要もない。

### 対レッグスライサー

■サラ、ジャッキーのレッグスライサーをうまく空振りさせると、ダッシュして下段投げを決めるチャンスとなる。ちなみに、サラ、ジャッキー使いのほとんどは、相手の残り体力が1センチ程度になるとレッグスライサーを多用する傾向がある。自分の体力が減ってきたら技を誘って投げてやろう。

# JEFFRY
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
|---|---|---|
| ●通常攻撃 | | |
| ストレートナックル | 上段 | Ⓟ |
| ローナックル | 下段 | (♀) Ⓟ |
| アッパーキック | 上段 | Ⓚ |
| バーティカルキック | 下段 | (♀) Ⓚ |
| サイドキック | 中段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| ハンマーダウン | 中段C | (上昇中) Ⓟ |
| ステップナックル | 中段B | (下降中) Ⓟ |
| ステップキック | 中段C | (上昇中) Ⓚ |
| プッシングキック | 中段 | (着地直前) Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| ライジングサンハンマー | 中段C | (上昇中) ➡Ⓟ |
| キリングバイツ | 中段 | (同時に) Ⓚ |
| ジャンピングフットスタンプ | 中段C | (上昇中) ➡Ⓚ |
| フライングローキック | 空中 | (上昇中) Ⓚ |
| ヒールスタンプ | 中段C | (着地直前) Ⓚ |
| リアキック | 上段 | (上昇中) ⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| スピンナックル | 上段 | Ⓟ |
| バックキック | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| フライングボディプレス | ダウン | ⇧Ⓟ |
| ライデンドロップ | ダウン | ⬆Ⓟ |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| スピニングアップキック | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| スピニングローキック | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| スピニングバック | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| スピニングローキック | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の打撃技 | | |
| スマッシュアッパー | 中段B | ⬂Ⓟ |
| ダブルアッパー | 中B中 | ⬂ⓅⓅ |
| ダッシュエルボー | 中段 | ⇨⇨Ⓟ |
| エルボーアッパー | 中中 | ⇨⇨ⓅⓅ |
| トーキック | 中段 | ⇩Ⓚ |
| トーキックハンマー | 中上 | ⇩ⓀⓅ |
| ジャンプハンマー | 中段C | (大ジャンプ上昇中) Ⓟ |
| ジャンピングナックル | 中段 | (大ジャンプ下降中) Ⓟ |
| ニーアタック | 中段 | ⇨Ⓚ |
| バーティカルアッパー | 中段 | ⬊Ⓟ |
| エルボーハンマー | 中上 | ⇨⇦Ⓟ |
| ●固有の投げ技 | | |
| バックフリップ | 上段投げ | (近) Ⓟ＋Ⓖ |
| パワースラム | 上段投げ | (近) ⇨Ⓟ |
| ボディーリフト | 上段投げ | (近) ⇦⇦Ⓟ |
| スプラッシュマウンテン | 上段投げ | (近) ⬂⬊Ⓟ＋Ⓚ |
| トーキック·スプラッシュ | 上段投げ | ⇩Ⓚ·⇩⬂⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ |
| アイアンクロー | 下段投げ | (♀) ⇩Ⓟ |
| パワーボム | 下段投げ | (♀) ⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| マシンガンニーリフト | 下段投げ | (♀) ⇩⇨Ⓚ |
| バックブリーカー | 上下投げ | (♀♀) Ⓟ＋Ⓖ |
| ●基本コンビネーション技 | | |
| ナックル·キック | 上上 | ⓅⓀ |
| ダブルナックル | 上上 | ⓅⓅ |
| 1、2、アッパー | 上上中 | ⓅⓅⓅ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| ー | 6-1 | 4 | 14 | ★ |
| ー | 6-1 | 4 | 10 | |
| ー | 9-1 | 11 | 36 | ★ |
| ー | 9-1 | 11 | 12 | |
| ー | 9-1 | 20 | 28 | |
| | | | | |
| ー | 19-1 | 13 | 30 | |
| ー | 14-1 | 11 | 30 | |
| ー | 6-1 | 12 | 22 | |
| ー | 5-2 | 13 | 22 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| ー | 12-1 | 23 | 30 | |
| ー | 3-2 | 31 | 30 | |
| ー | 6-2 | 23 | 40 | ダウン |
| ー | 5-2 | 14 | 30 | |
| ー | 6-2 | 8 | 30 | |
| ー | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| ー | 6-1 | 10 | 20 | ★ |
| ー | 8-1 | 13 | 28 | ★ |
| | | | | |
| ー | 27-1 | 52（56） | 20 | |
| ー | 35-1 | 39（50） | 30 | ヒット後ダウン |
| | | | | |
| ー | 18-3 | 10 | 20 | |
| ー | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| ー | 18-1 | 17 | 20 | |
| ー | 18-1 | 17 | 20 | |
| | | | | |
| ⬁3Ⓟ | 9-2 | 14 | 20 | ★ |
| ⬁3Ⓟ11Ⓟ | 9-2/10-2 | 12 | 20+20 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ | 9-1 | 10 | 20 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ10Ⓟ | 9-1/7-1 | 13 | 20+20 | ★ |
| ⇩3Ⓚ | 10-1 | 13 | 24 | ★ |
| ⇩3Ⓚ12Ⓟ | 10-1/12-3 | 16 | 24+30 | ★ |
| ー | 21-1 | 15 | 30 | |
| ー | 10-1 | 15 | 40 | |
| ⇨3Ⓚ | 8-1 | 15 | 30 | |
| ⬊4～Ⓟ | 7-1 | 11 | 20 | ★ |
| （⇨⇦Ⓟ）10 | 6-1/20-2 | 15 | 12+30 | ★（ハンマーのみ） |
| | | | | |
| ー | ー | 89 | 60 | ダウン |
| ⇨4Ⓟ | ー | 80 | 50 | |
| ⇦6⇦5Ⓟ | ー | 127or60 | 50or30 | ［入］上段回避後⇦Ⓟ |
| ⬁3⬊3Ⓟ＋Ⓚ | ー | 125 | 100 | |
| ⇩3ⓀH10（⇩⬁⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ）10 | ー | 125 | 24+100 | |
| ⇩3Ⓟ | ー | 100or30 | 50or30 | |
| ⬁5Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ | ー | 80 | 80 | |
| （⇩3⇨Ⓚ）8 | ー | 66 | 12+8+20+10 | |
| ー | ー | 100 | 100 | |
| | | | | |
| Ⓟ7Ⓚ | 6-1/7-1 | 12 | 14+36 | ★ |
| Ⓟ7Ⓟ | 6-1/6-1 | 7 | 14+16 | ★ |
| Ⓟ7Ⓟ7Ⓟ | 6-1/6-1/9-2 | 14 | 14+16+36 | ★ |

※ボディーリフトとアイアンクローは、技をかけられた側がボタンを連打することで早く脱出し、ダメージを減少させることができる。
※※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# JEFFRY 連携技

ジェフリーの連携技もウルフと同じく投げ技を組み込んだものが多いが、打撃技の強さにも見るべきものがある。

## ローナックル（♀Ⓟ）→バーティカルアッパー（⬊Ⓟ）

ウルフのローハンマー→バーティカルアッパーと同様の連携。最初にローハンマーを出すことで、単発でバーティカルアッパーを入力する場合のしゃがみ動作を省略し、スキを小さくする効果がある。また、ジェフリーのバーティカルアッパーは、相手のほうに踏み込みすぎてから出すと空振りしてしまうことがあるので、ローハンマーで間合いを取れば確実に当てることができる。

## スマッシュアッパー（⇘Ⓟ）→スプラッシュマウンテン（⇘⬊Ⓟ＋Ⓚ）

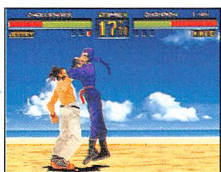
これは、スプラッシュマウンテンのコマンドの特性を活かした連携である。スマッシュアッパーを当てた直後は、アッパーの勢いで投げ間合いから外れてしまうため、普通はパンチ投げのようなことはできない。ところがスプラッシュマウンテンの場合、⇘⬊コマンドから一瞬間を置いてⓅ＋Ⓚを入力することで、アッパーで開いた間合いを詰めながら投げることができるのだ。

## ニーアタック（⇨Ⓚ）→スプラッシュマウンテン（⇘⬊Ⓟ＋Ⓚ）

この連携も、ウルフのニーブラスト→ジャイアントスイングの連携と同じ原理である。最初のニーアタックを相手にガードさせ、その硬直時間と相手が反射的に打撃を警戒する心理との相乗効果でスプラッシュマウンテンを成功させるというものだ。ニーアタックは相手に心理的プレッシャーを与えるのが目的となるので、空振りしてもスプラッシュのコマンドは入力しておこう。

## ローナックル（♀Ⓟ）→パワーボム（⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

下段パンチを多用する相手に有効な連携技だ。まず、相手の下段パンチにローナックルをカウンターで当てよう。そうすると相手の硬直時間中にダッシュで投げ間合いに入り、パワーボムで投げられる。コマンド入力に自信がない人は失敗してもローハンマーが出るアイアンクロー（⇩Ⓟ）を、逆にテクニックに自信がある人はマシンガンニーリフト（⇩⇨Ⓚ）を狙ってみよう。

## ストレートナックル（Ⓟ）→アイアンクロー（⇩Ⓟ）

連携というには単純すぎる技だが、その効果はかなり大きい。やり方は簡単で立ったりしゃがんだりしながらパンチを打っていくだけである。相手にしてみれば何か技を出そうとしてもパンチで止められ続けるため、しゃがみガードで体勢を立て直そうとするだろう。だがそこで投げ間合いに入っていると、自動選択でアイアンクローになってしまうという仕組みなのだ。

## ニーアタック（⇨Ⓚ）→ダブルアッパー（⇘ⓅⓅ）

最初のニーアタックがカウンターでないと成功しない連携技。いわゆる完全コンボだが、重量級のキャラクターが相手だと、ダブルアッパーの最初の１発目しか当たらないので注意。

## ニーアタック（⇨Ⓚ）→ストレートナックル（Ⓟ）→エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）

これも、最初のニーアタックがカウンターで相手にヒットしないと成功しない連携。相手が重量級のキャラクターの場合、ストレートナックルをはさまずに、ニーアタックからすぐエルボーアッパーを出せばうまくつながってくれる。ただし、この連携技にはもうひとつ条件があり、ニーアタックを始める前に自分と相手の軸足が同じになってないといけないのだ。さもないと、たとえ軽量級のパイを相手にした場合でも最後のアッパーまではつながらない。よく覚えておこう。

ちなみに、一部のキャラクター相手にしか成功しないが、途中のストレートナックルを2発に増やしたバージョンを常磐線スペシャルと呼び、千葉のスーパープレイヤー柏ジェフリーの得意技となっている。かなり成功率は低いが、腕に自信がある人は挑戦してみるといい。

## バーティカルアッパー（⬊Ⓚ）→ストレートナックル（Ⓟ）×2→スマッシュアッパー（⇘Ⓟ）

上で紹介した常磐線スペシャルの応用で、同じように相手を遠くまで飛ばすのが目的の連携技。もちろん、バーティカルアッパーはカウンターで当てないと成功しない。よく見ると、ニーアタックがバーティカルアッパーに、エルボーアッパーがスマッシュアッパーになっただけだが、こちらのほうは最初のバーティカルアッパーを当てるとき、自分と相手の軸足が逆になってないと最後のスマッシュアッパーまではつながらない。ただし、エルボーアッパーにつなげるよりコマンド入力は簡単だ。

この連携を成功させるコツは、バーティカルアッパーを出した後、✚ボタンを進行方向に押したままにしておくこと。つまり、じりじり前進しながらストレートナックルを打つ形にするわけだ。これは上の連携も同様で、こうしておかないと、パンチの反動で相手が手の届かないところにいってしまうのだ。ちなみに、ラウとジャッキーが相手の場合、最後のスマッシュアッパーをダブルアッパーにしても連携可能で、脅威のジェフリー5段攻撃が完成する。ぜひ試してみよう。

# Standard Technique of JEFFRY

## ジェフリー・マクワイルドの基本戦法

パンクラチオン使いのジェフリーは、ウルフ以上に打撃技と投げ技をうまく連携させて闘うことが重要になる。小さい局面ではなく大きな流れのなかで、打撃で来るか投げで来るかの2択を相手に迫らなくてはいけない。凄じいプレッシャーに押し潰された相手は、いずれ必ず致命的なミスを犯すだろう。

# スタート直後の攻防

## 打撃を中心に攻めつつ投げのチャンスをうかがう

投げ技と打撃技を問わず、全般的にダメージ量の大きい技が豊富なジェフリーと対戦する場合、スタート直後の相手の行動は速効で来るか、いったん逃げるかのどちらかになることが多い。そうすると当然ジェフリーのほうも、それに合った対応を迫られるわけで、使用して効果のある技も限られてくるだろう。

まず、相手が速効パターンで来る場合、ジェフリーに要求されるのはできるだけスピードの速い技での応戦だ。そんな状況下で有効な技は、ストレートナックル（Ⓟ）、ローナックル（⇩Ⓟ）、ニーアタック（⇨Ⓚ）、といったところ。たいていの相手の技は、このどれかで止めたりカウンターを取ったりといったことが可能だ。また、いったんステップバックで後ろに下がって、すぐにエルボーアッパーを出すという戦法で、考えなしに前進した相手の攻撃をスカして反撃することもできる。これらの技のどれもが投げ技に連携できる可能性があるため、相手にヒットしても気を抜かずにどんどん連携させていこう。

それからやっかいなのが、一度下がって体勢を立て直してから、小刻みな攻撃でジェフリーを寄せつけないようなタイプである。こういうヤツを相手にするときには、最初にプレッシャーを与えて自分のペースにしてしまえばあとあと楽になるはずだ。⇨⇨コマンドの後ちょっと間を置いてからⓅⓅ入力をすることで、少し前に踏み込みながらのエルボーアッパーになる。これなら相手がステップバックで逃げても、空振りすることなくアッパーを当てることができるだろう。あとは、パンチ投げの要領で硬直している相手を投げてしまおう。

また、性能のいい中段攻撃を持たないパイやカゲが相手なら、バクチ的な開始直後のスプラッシュマウンテンが有効な場合もある。パンチ連打などで踏み込んでくるのに合わせてコマンドを入力すれば、ちょうど技の切れ目に投げ間合いに入って投げることができるだろう。

### 小刻みなパンチを活用

### 逃げてからのエルボーアッパー

### ダッシュからエルボーアッパー

### その場スプラッシュマウンテン

# 打撃技の間合い

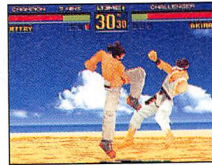
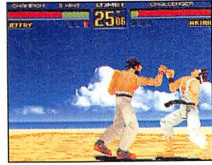
## 間合いに応じた技で相手を圧倒せよ

ジェフリーには打撃技が豊富にあるとすでに説明したが、それは技の数が多いというよりも、さまざまな局面で打撃技の使い分けが可能だという意味である。例えば裡門頂肘や鉄山靠、そして連環腿といった強力な打撃技を持つアキラも、相手との間合いが広いとあまり効果的な攻撃はできない。そういう意味でいうと、アキラの打撃技は決して豊富とは言いがたいだろう。

さて、ジェフリーの場合はどうかというと、至近距離から中距離にかけて、それぞれの間合いで有効な打撃技を持っている。まず、至近距離での使用に適した技だが、投げ技と基本技を除くと、エルボーハンマー（⇨⇦Ⓟ）がけっこう使える技だ。実はこのエルボーハンマー、あのサラのライジングエルボーと同じスピードを持っていて、パンチにも打ち負けることが少ない。下段パンチで技をうまく止めてくる相手に使うと効果的だ。次に近距離ではニーアタック（⇨Ⓚ）、ダブルアッパー（⇦ⓅⓅ）が有効。カウンターで当たれば連携技に持ち込めるのが強みである。そして、相手が離れた間合いにいるときには、エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）で接近しつつ打撃を加えることができる。これらの技にスマッシュアッパー（⇦Ⓟ）、ダッシュエルボー（⇨⇨Ⓟ）を折り混ぜて、相手に常に打撃へのプレッシャーを与え続けよう。

### 間合い別有効打撃技

エルボーハンマー

ニーアタック

ダブルアッパー

エルボーアッパー

近い間合い←――――――――――――→遠い間合い

# スプラッシュマウンテン

## ジェフリー最強の技を使いこなす秘訣は？

投げ技をうまく成功させるには、パンチやヒジ打ち、アッパーなどで相手の動きを止めてから投げる、いわゆるパンチ投げが有効。だが、相手によってはパンチの反動で投げ間合いから外れてしまうこともあり、確実には投げが成功しないのが実情だ。

ところが、投げ技にスプラッシュマウンテンを選んだ場合、ちょっと事情が変わってくる。スプラッシュマウンテンのコマンドを⇦⬋まで入力した後、入力受付時間の3フレーム（約0.1秒）が経過する寸前まで待ってから、Ⓟ＋Ⓚを押してみよう。すると微妙に前進して間合いを詰めながら投げられるようになるのだ。このテクニックを使うと、右の一覧表に挙げた技の後でもスプラッシュマウンテンの間合いに入ることができる。コマンドが完成するタイミングが遅れるので相手の硬化は解けてしまうが、高い確率で投げることができるだろう。

### スプラッシュマウンテンに移行できる技一覧

| | |
|---|---|
| スマッシュアッパー | （⇦Ⓟ） |
| バーティカルアッパー | （⬋） |
| ダッシュエルボー | （⇨⇨Ⓟ） |
| ダブルアッパー | （⇦ⓅⓅ） |
| エルボーアッパー | （⇨⇨ⓅⓅ） |
| エルボーハンマー | （⇨⇦Ⓟ）※ |
| トーキックハンマー | （⇩ⓀⓅ）※ |
| ニーアタック | （Ⓚ）※ |

※印の技の場合、相手がガードに失敗するとダウンしてしまう。

# 起き上がりの攻防

## 基本的に離れて待つべきキャラクター

打撃技と投げ技の両者が充実したジェフリーの場合、相手の起き上がりに際しては離れて待っているほうがいいだろう。相手の蹴り起きは当たらないが、クイックフォワード1回で至近距離まで接近できるという間合いをキープすることで、起き上がり直後の2択を行うとき相手に大きなプレッシャーを与えることができるからだ。

実は、起き上がりの攻防時にダウンした側にはほとんど選択の余地はない。なぜならジェフリーには、最大の武器パンチ投げがあるからだ。例えば、起き上がりにジェフリーが打撃技を重ねたとすると、ダメージを受けるかガードに成功して反撃できるかは対するプレイヤーの行動しだい。ところがジェフリーが蹴り起きの空振り後にしか攻めてこないと、ほぼ確実にダメージを受けてしまう。つまり、逃げきるか、パンチスプラッシュを喰らうかの2択になって、ダウンした相手が反撃に転ずるチャンスはほとんどゼロになってしまうのだ。

まあ、実戦ではジェフリーを使うプレイヤーの判断ミスもあるので、そううまくはいかない。たが、そうなるかも、というプレッシャーを相手に与えるのは可能だ。強大なプレッシャーで相手を押し潰そう。

### 通常・ヘッドスプリング起きに対して

通常起き、ヘッドスプリング起きを確認したら、すぐさまクイックフォワードで接近しつつエルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）を重ねよう。相手の硬化が解ける瞬間にタイミングを合わせる自信があれば、こちらの硬化時間が少ないダッシュエルボー（⇨⇨Ⓟ）で止めておくのがいい。うまくヒットしたら、そのままスプラッシュマウンテンで投げを狙いにいこう。ダッシュエルボーの後は間合いが少し開くので、⬂⬋から1拍置いてⓅ＋Ⓚを押さないと失敗してしまうので気をつけよう。

■離れたところからエルボーアッパーを起き上がりに重ねる。

■続けてパンチ投げの要領で、スプラッシュマウンテンを。

### 上段蹴り起きに対して

とりあえず基本を守って離れて待っていれば、蹴り起きをスカしてクイックフォワードで接近するのはそれほど困難ではない。タイミングを誤りさえしなければ、ほとんどの打撃技が確実にヒットするだろう。ただし、クイックフォワードから打撃技を出すときに、⇨⇨コマンドが技のコマンドと複合されるため、勝手にダッシュエルボーになってしまうことがある。ストレートナックル（Ⓟ）、スマッシュアッパー（⬂Ⓟ）、そしてエルボーハンマー（⇨⇦Ⓟ）などを狙うときには注意しよう。うまく打撃技がヒットしたら、後は続けて打撃技の連携にいくもよし、相手の硬直中に投げてしまうもよしだ。

また、蹴り起きを空振りした直後にうまく接近できたら、打撃技を当てずに直接投げにいってもいい。それまでに打撃技に対するプレッシャーを与えていれば、そう簡単に反撃してはこないだろう。とはいえ、コマンド入力が遅いと、相手に反撃のチャンスを与えてしまう。そこで、接近するときに⇨⇨⬋Ⓟ＋Ⓚというコマンドを使おう。これはクイックフォワードとスプラッシュマウンテンのコマンドを合体させたもので、⬂方向の入力1回分お得になっている。時間節約に役立ててほしい。

■最初から下がってないと、蹴り起きの回避はできない。

■⇨⇨で接近し、⬋Ⓟ＋Ⓚ入力でダッシュスプラッシュだ。

■さらに確実性を増すため、ダッシュエルボーで接近する。

■間合いが開くので、スプラッシュマウンテンで投げる。

## 下段蹴り起きに対して

上段蹴り起きと同じ方法で、蹴りの空振りに合わせて攻撃を加える戦法がいちばん確実。しかし、ある程度下段蹴り起きが読めれば、あえて相手に精神的ダメージを与える意味で、足払いを小ジャンプでスカしてからの投げを狙ってみるのもいい。やり方はウルフの対戦攻略で説明したように、小ジャンプ中に投げコマンドを先行入力しておくだけ。だが、ひとつだけ注意点がある。実はスプラッシュマウンテンだけは先行入力が効かないので、この戦法が通用しないのだ。覚えておいてほしい。

■相手の下段蹴り起きを読んだら、まず小ジャンプで回避。

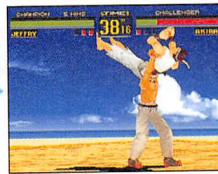
■普段は使わないボディリフト（⇦⇦Ⓟ）なども狙えるだろう。

## 前転・後転起きに対して

相手の前転・後転起きを追いかけて攻める場合、相手の転がりモーションを確認するときに、すでに密着した状態であることが望ましい。しかし、蹴り起きを警戒している以上、相手からある程度離れて待機しているわけで、当然のことながらクイックフォワードで追いかけるのはワンテンポ遅れてしまうことになる。

以上のことを考慮すると、ジェフリーを使って相手の前転・後転起きを攻める場合は、投げ技を仕掛けるタイミングを逃してしまうのを覚悟して最初から打撃技を狙って追うのが確実だろう。もちろん、あくまで投げ技を狙うのというのならそれでもいいが、技を仕掛けるタイミングがそれだけタイトになることを忘れずに。

さて、実際に打撃を重ねるためのコツだが、効率優先でクイックフォワードの直後に入力しやすい技を選んだほうがいいので、エルボーアッパー（⇨⇨ⓅⓅ）やニーアタック（⇨Ⓚ）がお勧め。意表を突いて、相手に接近したところでキリングバイツ（大ジャンプと同時にⓀ）という手もある。ただし、失敗した場合のスキが大きいので、なるべく後方に向かってジャンプしよう。相手が完全に起き上がるのを待ってから技を出せば、カウンターでダメージを与えられる率も高くなるだろう。

■ただのダッシュではなく、ダッシュエルボーで追いかける。

■相手が喰らってもガードしても、スプラッシュを狙う。

■ヒザ蹴り連打で接近すると、ちょうど投げ間合いになる。

■あとはヒザ蹴りでもいいし投げてもいい。相手に2択を迫る。

## 横転起きに対して

横転蹴り起きは9種類の起き上がりの中で、もっともスキが大きな起き上がりになる。投げ技を打撃技もかけ放題というわけだが、ひとつ注意が必要なのは横転蹴り起きの存在。途中までは同じモーションなので、どうしても読み違いが発生して蹴りを喰らいがちである。そこで接近したらローナックル（⇩Ⓟ）またはバーティカルアッパー（⬊Ⓟ）を早目に出しておき、もし横転蹴り起きだったとしても止められるようにしておくといい。あとはいつものパンチ投げで片付けよう。

■⇩⬊の入力で向きの補正をかけつつしゃがんで接近する。

■そのまま、バーティカルアッパー。横転蹴り起きも潰せる。

# リングサイドの攻防

## 追い詰められたときの決め手に欠けるジェフリー

突進力のある打撃技に恵まれたジェフリーにとって、相手をリングサイドに追い詰めたときほど、楽なシチュエーションはないだろう。少々パンチで止められても気にせずに、突進技の連打でもリングアウトまで追い込むことができる。まれに初心者と対戦するとき、気がつくとリング外に追い出されていたという経験があるプレイヤーも多いのではないだろうか？　それほどまでに力押しジェフリーの突進力は脅威なのである。

ところが、逆に自分が追い込まれてみると、けっこうリングサイドから逃げだしにくいのもジェフリーの特徴である。相手をリングサイドに追い詰めたときと同じように怒涛の突き押しで攻めようとしても、一発でもカウンターを喰らえばリングアウトしてしまう危険性があるため無茶はできない。相手のほうも、追い詰められて冷静さを失っているときとは状況が違うので、少々ジェフリーの連打を浴びても動揺せずに的確にスキを突いてくるはず。持ち前のパワーに溺れて大ざっぱな闘いしかできないようでは、このピンチを脱出することはできないだろう。大技好きのジェフリー使いには不本意かもしれないが、堅実な戦法で慎重に闘っていこう。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

こういった状況では、とくに注意する点はない。あえて有効な戦法を探すとすれば、相手にヒットしてもガードされても、とにかく押すことができる技で攻めることである。具体的に技の名前を挙げてみると、ダッシュエルボー、エルボーアッパー、エルボーハンマー、ダブルアッパー、そしてニーアタックからの連携技といったところだろうか。これらの技の前後に牽制用のパンチやキックを加えれば、押し出し用の連携技が完成する。

■相手との距離が離れていれば、ダッシュエルボーで接近。

■反撃しようとする相手を、ストレートナックルで止める。

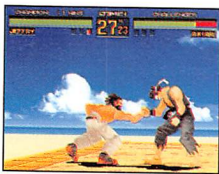
■まず、相手の抵抗を前進しながらのパンチで止める。

■先行入力ぎみのエルボーハンマーで反撃を返り討ちに。

■相手がパンチ投げを警戒してしゃがんだところにヒザ炸裂！

■空中の相手への連携で、リングの外まで運んでいける。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

最初に述べたように、追い詰められたときの決め手に欠けるジェフリーにとって、細心すぎるほどに気を使わなければいけない状況である。連打で押してくる相手を止めるには、スキと失敗時のリスクが共に少ない技を選択しなくてはいけない。もっとも確実なのは、ストレートナックル（Ⓟ）→スマッシュアッパー（⇘Ⓟ）の連携か、ローナックル（⇩Ⓟ）→バーティカルアッパー（⬉Ⓟ）の連携だろう。これなら、パンチの後の間合いによっては、自動選択のパワースラム（⇨Ⓟ）が出て相手を投げることができる。とにかく落ち着いてチャンスを待とう。

■接近戦では、パンチで相手を止めるのが確実だろう。

■⇘Ⓟ入力でパワースラムとアッパーの自動選択に賭ける。

# その他のシチュエーション別戦術

## 頼りになるのはキリングバイツ？

打撃技でプレッシャーをかけるのがジェフリーの基本だが、それでもジェフリーを相手にしたプレイヤーは、とっさに投げ技を警戒してしまう。これも、ジェフリー＝スプラッシュマウンテンのイメージの功罪だが、心理的にそれを逆用して勝利をつかむことはできる。普通なら10人中9人が投げを狙う状況で、それでもあえて打撃技を叩き込むのだ。とくにキリングバイツ（大ジャンプと同時にⓀ）のヒット率は高く、投げを警戒してしゃがんだ相手が気持ちよく喰らってくれる。投げ技にこだわって敗れるより、キリングバイツで勝利をつかもう。

### 後ろを取ったら

■まあ、投げにこだわるなといった直後にこう言うのもどうかとは思うが、相手の後ろをとったらぜひバックブリーカーを狙いたい。なにせⓅ＋Ⓖの入力だけでスプラッシュマウンテンと同じダメージを与えられるのだから、見逃す手はない。背後からのパンチ投げで確実に投げよう。

### 対機関車ラウ

■斜下掌からのコンビネーションを連発するラウも、技の切れ目にキリングバイツを出すことで、簡単に撃破できるだろう。ただし、雷撃掌（ⓅⓅⓅ）などの通常コンビネーションに対しては打ち負けてしまうことが多いので注意。連環転身脚（ⓅⓅⓅⓀ）の蹴りをしゃがんで回避した後が狙い目だ。

### 後ろを取られたら

■状況にもよるが、まずは背後へのパンチをヒットさせたい。うまくいけばそこで投げ技を狙えるが、相手もそれを警戒した対応をするはずなので、あえて打撃技を選択しよう。背後へのパンチ→ローハンマー（⚲Ⓟ）→バーティカルアッパーなどといった連携で、自分のペースに持っていこう。

### 対スキップサラ

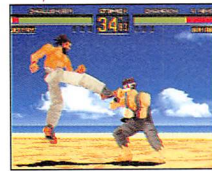
■サラのダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）をガードした後、上方向に✚ボタンを押したままⓀボタンを連打していると、もう一度ダブルジョイントバットを出そうとするサラのアゴにキリングバイツがヒットする。念のため後に向けて大ジャンプしておけば、ガードされたときの保険になる。

### 空中にいる相手に

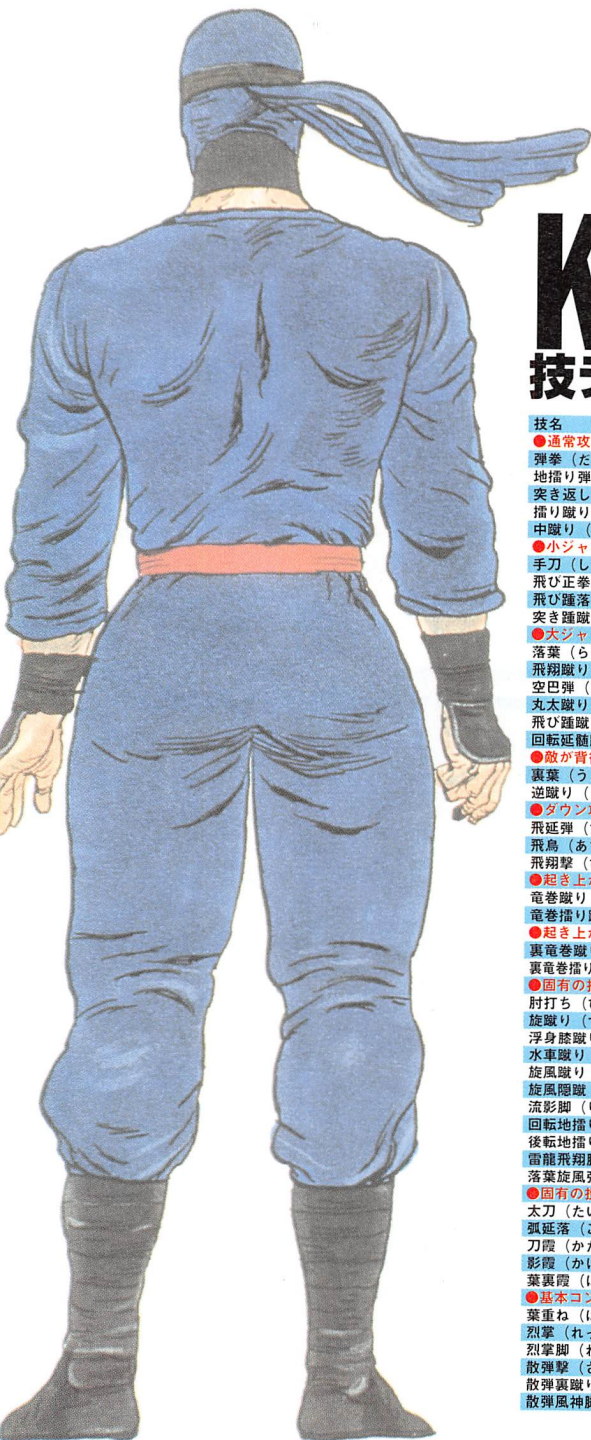
■これはもう、待ってましたとばかりにキリングバイツで撃墜できる。また、しゃがみガードで着地を待ってから投げる戦法も有効だが、ここでわざわざ着地するまで待った後、相手の起き上がりを投げると見せかけてキリングバイツで蹴り倒すという手もある。相手を挑発したいならこれで。

### 対レッグスライサー

■サラ、ジャッキーがレッグスライサーを出してきた場合、うまく下がってスカすことができれば、クイックフォワードで接近した後パワーボム（⇱Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）で投げられる。もしレッグスライサーを喰らっても、すぐにキリングバイツを出せば相手がガードに専念しない限り必ずヒットする。

### 対裡門アキラ

■小刻みな上下のパンチと裡門頂肘（⇨⇨Ⓟ）を連打するアキラにも、キリングバイツは効果絶大。裡門頂肘が空振りした瞬間に出せばもちろんヒットし、ガードしてからキリングバイツを出しても、その後アキラが何か技を出そうとしてくれれば必ずヒットする。もちろんパンチ投げも有効。

### キリングバイツが外れたら

■役に立つキリングバイツも、空振りしたりガードされたりするとたいへん危険な状況になる。ただし後にジャンプするように出していれば、生き残るチャンスはでてくる。相手はきっとジェフリーの着地際を狙って技を仕掛けてくるので、着地したら間髪いれずにキリングバイツで迎撃しよう。

# KAGE
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
| --- | --- | --- |
| ●通常攻撃 | | |
| 弾拳（だんけん） | 上段 | Ⓟ |
| 地擂り弾（じずりだん） | 下段 | （♀）Ⓟ |
| 突き返し蹴り（つきかえしげり） | 上段 | Ⓚ |
| 擂り蹴り（すりげり） | 下段 | （♀）Ⓚ |
| 中蹴り（なかげり） | 中段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| 手刀（しゅとう） | 中段C | （上昇中）Ⓟ |
| 飛び正拳（とびせいけん） | 中段B | （下降中）Ⓟ |
| 飛び踵落とし（とびかかとおとし） | 中段C | （上昇中）Ⓚ |
| 突き踵蹴り（つきかかとげり） | 中段 | （着地直前）Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| 落葉（らくよう） | 中段C | （上昇中）➡Ⓟ |
| 飛翔蹴り（ひしょうげり） | 中段 | （同時に）Ⓚ |
| 空巴弾（くうはだん） | 中段B | （上昇中）➡Ⓚ |
| 丸太蹴り（まるたげり） | 空中 | （上昇中）Ⓚ |
| 飛び踵蹴り（とびかかとげり） | 中段C | （着地直前）Ⓚ |
| 回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり） | 上段 | （上昇中）⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| 裏葉（うらは） | 上段 | Ⓟ |
| 逆蹴り（ぎゃくげり） | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| 飛延弾（ひえんだん） | ダウン | ⇧Ⓟ（敵が近距離） |
| 飛鳥（あすか） | ダウン | ⇧Ⓟ（敵が中距離） |
| 飛翔撃（ひしょうげき） | ダウン | ⇧Ⓟ（敵が遠距離） |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| 竜巻蹴り（たつまきげり） | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| 竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり） | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| 裏竜巻蹴り（うらたつまきげり） | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| 裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり） | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の打撃技 | | |
| 肘打ち（ひじうち） | 中段 | ⇨Ⓟ |
| 旋蹴り（つむじげり） | 中段C | ⇩Ⓚ＋Ⓖ |
| 浮身膝蹴り（ふしんひざげり） | 中段C | ⬇⇨Ⓚ |
| 水車蹴り（すいしゃげり） | 中段B | ⇘Ⓚ |
| 旋風蹴り（せんぷうげり） | 中段B | ⇦⇦Ⓚ |
| 旋風隠蹴（せんぷういんしゅう） | 中段B | ⇘⇘Ⓚ |
| 流影脚（りゅうえいきゃく） | 下段 | ⇨⇨Ⓚ |
| 回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく） | 下段 | ⇦⇙⇩⇘⇨Ⓚ |
| 後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく） | 下段 | ⇨⇘⇩⇙⇦Ⓚ |
| 雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく） | 上段（強） | ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| 落葉旋風弾（らくようせんぷうだん） | 中段C | （遠）⬉Ⓚ |
| ●固有の投げ技 | | |
| 太刀（たいとう） | 上段投げ | （近）Ⓟ＋Ⓖ |
| 弧延落（こえんらく） | 上段投げ | （近）⇦Ⓟ |
| 刀霞（かたながすみ） | 上段投げ | （近）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| 影霞（かげがすみ） | 上段投げ | （近）⇦⇨Ⓟ |
| 葉裏霞（はうらがすみ） | 上下投げ | （♀●）Ⓟ＋Ⓖ |
| ●基本コンビネーション技 | | |
| 葉重ね（はがさね） | 上上 | ⓅⓀ |
| 烈掌（れっしょう） | 上上 | ⓅⓅ |
| 烈掌脚（れっしょうきゃく） | 上上 | ⓅⓅⓀ |
| 散弾撃（さんだんげき） | 上上上 | ⓅⓅⓅ |
| 散弾裏蹴り（さんだんうらげり） | 上上上上 | ⓅⓅⓅⓀ |
| 散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく） | 上上上中B | ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| — | 4-1 | 6 | 8 | ★ |
| — | 4-1 | 6 | 7 | |
| — | 7-1 | 13 | 24 | ★ |
| — | 7-1 | 13 | 8 | |
| — | 7-1 | 20 | 20 | |
| | | | | |
| — | 17-3 | 16 | 30 | |
| — | 14-1 | 11 | 30 | |
| — | 6-1 | 12 | 14 | |
| — | 5-2 | 13 | 14 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| — | 7-1 | 23 | 30 | |
| — | 3-2 | 31 | 30 | |
| — | 12-5 | 25 | 40 | |
| — | 5-2 | 14 | 30 | |
| — | 6-2 | 8 | 30 | |
| — | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| — | 6-1 | 10 | 12 | ★ |
| — | 8-1 | 13 | 36 | ★ |
| | | | | |
| — | 30-1 | 31（55） | 30 | ダウン |
| — | 35-1 | 46（45） | 40 | |
| — | 35-1 | 77（65） | 30 | |
| | | | | |
| — | 18-3 | 10 | 20 | |
| — | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| — | 18-1 | 17 | 20 | |
| | | | | |
| ⇨3Ⓟ | 6-1 | 14 | 20 | |
| — | 8-1 | 16 | 35 | ★ |
| （♀）⇨3Ⓚ | 8-1 | 27 | 40 | ★ |
| ⬂5Ⓚ | 7-2 | 30 | 50 | |
| ⇦6⇦5Ⓚ | 10-1 | 18 | 40 | Ⓖ可 |
| ⬂16⬂9Ⓚ | 26-2 | 17 | 40 | |
| ⇨6⇨5Ⓚ | 14-4 | 22 | 30 | Ⓖ可 |
| （⇦⬃⇩⬂⇨）6･15Ⓚ | 14-1 | 21 | 35 | |
| （⇨⬂⇩⬃⇦）6･15Ⓚ | 15-1 | 16 | 35 | |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ | 11-9 | 39 | 40 | ★（技の出始めのみ） |
| ⬈6Ⓚ | 31-3 | 24 | 30 | |
| | | | | |
| — | — | 40 | 60 | |
| ⇦5Ⓟ | — | 42 | 40 | Ⓖ可 |
| — | — | 46 | 50 | |
| （⇦⇨Ⓟ）10 | — | 55 | 50 | |
| — | — | 74 | 50 | |
| | | | | |
| Ⓟ5Ⓚ | 4-1/7-1 | 12 | 8+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ | 4-1/4-1 | 9 | 8+10 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓚ | 4-1/4-1/8-1 | 16 | 8+10+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ | 4-1/4-1/5-1 | 9 | 8+10+12 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ6Ⓚ | 4-1/4-1/5-1/9-1 | 19 | 8+10+12+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ5Ⓟ12⬂Ⓚ | 4-1/4-1/5-1/10-2 | 17 | 8+10+12+40 | ★ |

※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# KAGE 連携技

カゲの有名な連携は、弧延落からの各種追い討ちと流影脚を使った追加攻撃。リングアウト狙いの技が多いようだ。

## 弧延落（⇦Ⓟ）からの各種連携技

弧延落で投げた後の連携技は、下の4つが代表的で、実戦でもよく使われる。

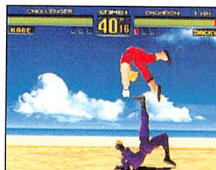
まず、リングアウト狙いなら、水車蹴りか散弾裏蹴りを使えば遠くまで相手を弾き飛ばせる。水車蹴りのほうが技のタイミングを合わせやすいが、ダメージ、飛距離ともに散弾裏蹴りのほうが効果が高い。ダメージがいちばん大きいのは、弧延落で落下した相手に流影脚を叩き込む連携で、合計70ダメージになる。雷龍飛翔脚を当てるのは、単にギャラリー受けするためで、とくに効果はない。

雷龍飛翔脚
（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）

水車蹴り
（⬂Ⓚ）

流影脚
（⇨⇨Ⓚ）

散弾裏蹴り
（ⓅⓅⓅⓀ）

## 弧延落（⇦Ⓟ）→弾拳（⇨⇨Ⓟ）→散弾裏蹴り（ⓅⓅⓅⓀ）

これは、上で説明した連携のパワーアップ版。弧延落で浮いた相手に、通常よりダメージが大きいクイックフォワードからの弾拳を当て散弾裏蹴りを続ける。飛距離が少し伸びる。

## 葉重ね（ⓅⓀ）→葉重ね（ⓅⓀ）

この連携は、いわゆる引っ掛け技である。カゲの基本コンビネーションである葉重ねは、その硬化時間がたいへん短く、相手にガードさせた場合のスキは皆無といっても過言ではない。だが残念ながら上段攻撃なので、しゃがむだけで簡単に回避されてしまう。

ところが、この葉重ねを連発するだけで、予想以上に効果がある連携が生まれてしまったのである。この技の優れている点は、最初の葉重ねのスキが大きそうに見えるので、つい相手が大技で反撃したくなってしまうという心理的な罠を張っているというところだ。実際には、相手もⓅⓀの基本コンビネーションで返すくらいしか有効な反撃法はないのだが、つい凝ったコマンドを入力してしまい、そのスキにもう一度葉重ねが炸烈するという寸法だ。この連携は通称"葉重ね重ね"（はがさねがさね、発案者の居酒屋カゲが命名）といい、カゲ使いを名のるなら、ぜひともマスターしてほしい技である。

## 烈掌（ⓅⓅ）→水車蹴り（⇖Ⓚ）

通常カゲがコンビネーション技を使うときは、烈掌のように2発で止めることは少ない。この連携はその盲点を利用したもので、おやっと思って相手が手を出すと水車蹴りがヒットする。

## 旋蹴り（⬇Ⓚ+Ⓖ）→流影脚（⇨⇨Ⓚ）

この連携は有名なので、すでに実戦で使いこなしている人も多いだろう。旋蹴りを受けて相手がダウンした場合、地面でバウンドしてる間は当たり判定が残ることを利用した追い討ち攻撃だ。入力タイミングはけっこうシビアだが、成功すればダウン攻撃と変わらないダメージを与えられる上、相手をリングサイドに追いやる効果もある。カゲ使いの必須修得技なので何度も練習しよう。

## 肘打ち（⇨Ⓟ）→流影脚（⇨⇨Ⓚ）

これも、上の旋蹴り→流影脚の連携と原理は同じ。ただしこちらは、肘打ちがカウンターでヒットしないと相手がダウンしないため、条件付きの連携となる。硬化時間が旋蹴りよりも短いため、流影脚のコマンドを入力するタイミングは合わせやすいはずだが、実際に相手に当たるまでカウンターかどうかわからないので失敗することも多い。肘打ちがヒットしたときの音で判断しよう。

## 散弾撃（ⓅⓅⓅ）→影霞（⇦⇨Ⓟ）

これは、いわゆるパンチ投げの一種。通常の単発パンチよりも硬化時間が長いため、相手の反応がいいと投げを回避して反撃されることもある。ただし、散弾撃の硬化時間中に影霞のコマンドの先行入力は可能なので9フレーム（約0.3秒）後には投げが入る。そして、散弾撃を受けた相手の硬化が解けるのは8フレーム目になるので、散弾撃を受けた相手に与えられるチャンスはわずか1フレーム（約0.03秒）しかないのだ。散弾撃さえきっちり当たれば、回避されることは考えなくてもいいだろう。

また、この連携にはもうひとつの長所がある。散弾撃の3発目のパンチがショートフック風に出されるため、前方にまっすぐ突き出る他のパンチと比べると、反動で投げ間合いから弾き飛ばされることが少ないのだ。さすがに、軽量級のキャラクターが相手だと投げ間合いから外れてしまうが、アキラ、ウルフ、ジェフリー、ジャッキーが相手ならその場で投げてしまえるだろう。

# Standard Technique of KAGE

## 影丸の基本戦法

軽いフットワークで相手を翻弄し、ヒットアンドアウェイで体力を削ぐ。葉隠れ流柔術の使い手カゲの身上は、スピードを活かしたトリッキーな闘いかただ。さすがに柔術と言うだけあって投げ技は充実しているのだが、いかんせんパワーが足りない。カゲで勝ち抜くには、まさに"忍"ぶ心が必要になるだろう。

# スタート直後の攻防

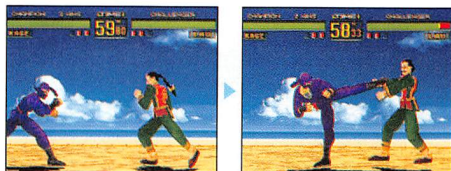
## まともにぶつかっても勝ち目がない悲しき忍者

個性派ぞろいの『バーチャファイターリミックス』8人の戦士たちのなかでも、ひときわ異彩を放つカゲ。いや、はっきり言ってしまおう。カゲというキャラクターは、ひときわ弱い。カゲを使って勝ち抜くためには、それこそ鬼神のごとき技を身につけなければならないだろう。

ならば、なぜカゲは弱いのか？　理由はいくつかある。まず、技一発当たりの平均ダメージが少ない。投げ技まで含めても、一度に相手に与えられる最大ダメージは、たったの60ポイント。打撃技で最高のダメージを誇る水車蹴り（⇘Ⓚ）がカウンターでヒットしたとしても75ポイントしかない。つまり同じ相手を倒すのに、他のキャラクターより手数が多く必要なのだ。当然ノックアウト勝ちの割り合いは低くなるわけである。また、しゃがみガードの相手にダメージを与える中段攻撃の少なさも、カゲの弱さを強調している要因だろう。

さて、それではカゲのスタート時の攻防である。上に挙げたカゲの特徴（弱点）を考慮すると、カゲの基本的な攻めかたは自ずと決まってくる。まず、フットワークを使って極限までダメージを受けないようにする。スピードを活かして常に先手を取り相手に攻撃をさせない。ときには相手の意表を突いて大技を出し、相手に与えるダメージを稼ぐ。といったような戦法がメインになってくるだろう。もちろん、これはスタート直後の攻めにも通用するもので、下の写真はその具体例だ。

旋蹴り（⬇Ⓚ＋Ⓖ）のリーチの長さを利用すれば、相手の攻撃をかわしてから反撃することができる。また、逆にこちらから散弾風神脚（ⓅⓅⓅ⇘Ⓚ）で攻め込むという方法もある。どちらも技のスピードが速いので、相手の攻撃を抑え込むことができるだろう。意表を突くという意味では、いきなり水車蹴り（⇘Ⓚ）やいきなり雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）というのもある。しかし、失敗したときのリスクが大きすぎるので乱用は禁物である。

### 後ずさってからの旋蹴り

### スピードを活かした散弾風神脚

### バクチ的な水車蹴り

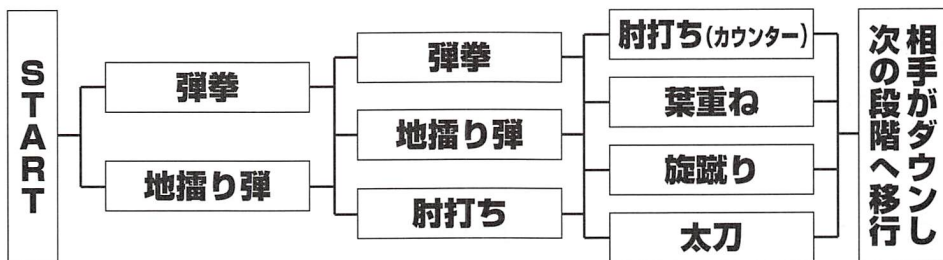
### 意表を突く雷龍飛翔脚

# カゲ流撹乱戦術

## 上下の攻撃をどう散らすかがポイント

さて、とりあえずスタート時の攻防で先手を取れたとして話を進めよう。あとは相手に攻撃の権利を移すことなく攻撃し続ければいい。そこで重要になるのが攻撃を上下に散らすこと。上段ばかり、あるいは下段ばかりの攻撃では、相手につけこむスキを与えてしまうからだ。

カゲの場合こういう局面で有効なのが、弾拳（Ⓟ)、肘打ち（⇨Ⓟ)、地揺り弾（♀Ⓟ）といった上中下段攻撃。この3つを組み合わせ、最初は相手のガードを崩すつもりで連続攻撃を続けよう。弾拳→地揺り弾、地揺り弾→肘打ち、地揺り弾→弾拳→肘打ちといった具合に相手を撹乱させ続けるのだ。そして、混乱した相手が棒立ちになってきたら、相手をダウンさせる技の出番だ。弾拳→クイックフォワード→太刀（Ⓟ＋Ⓖ)、地揺り弾→葉重ね、肘打ち→旋蹴りという感じで技をつなげよう。すでに紹介した連携技を組み合わせ、弾拳を散弾撃（ⓅⓅⓅ)に、葉重ねを葉重ね重ね（ⓅⓀⓅⓀ）にしてもいいだろう。相手がうまくダウンしたら、次の段階の攻めへと移行する。それについては次の流影脚の項目を読んでほしい。

### －カゲがダウンを奪うまでの流れ－

# 流影脚

## 死者にムチ打つダウン後の流影脚

相手を打撃技でダウンさせた場合、その打撃技の硬直時間が短ければ、また技がカウンターでヒットし相手の滞空時間が長ければ、ダウンして地面でバウンドしている相手に流影脚での追い討ちが決まる。まあ、実際に硬直時間や滞空時間を計算するのも面倒臭いので、ヒット後に流影脚で追い討ちできる技を全部紹介しよう。

まず、連携技で解説済みの旋蹴り（⬇Ⓚ＋Ⓖ）とカウンターの肘打ち（⇨Ⓟ)。それから、突き返し蹴り（Ⓚ)、葉重ね（ⓅⓀ)、烈掌脚（ⓅⓅⓀ）などの通常キック系。ただし、突き返し蹴りはカウンターでないと相手はダウンしない。意外なところでは後転地揺り脚（⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ）の後も流影脚は決まる。そして打撃技でないが、相手を放り投げる弧延落（⇦Ⓟ）の後も大丈夫だ。

ただし、何事にも例外というものがあり、軽量級のキャラの足先に旋蹴りがカウンターで当たってしまったときなど、相手が飛びすぎて流影脚が届かないことがある。そんなときには⇨⇨のあと少し間をおいてⓀを入力し、流影脚を出す前に除走して距離を稼ごう。

突き返し蹴り

葉重ね

烈掌脚

後転地揺り脚

# 起き上がりの攻防

## 他のキャラクターと異なる特異な攻めかた

カゲの闘いかたのパターンが、他のキャラクターとはひと味もふた味も違うということは、もう理解してもらえたことだろう。起き上がりの攻防においてもそれは同様で、カゲならではの攻めかたが存在するのだ。その攻めかたとは、"ダウン攻撃を利用した起き上がりの攻防"とでも言うべきものだろう。

ここまで読み進んできた『バーチャ』プレイヤー諸君なら、カゲのダウン攻撃は3種類あることをご存知だろう。つまり、相手が近距離以内でダウンしている場合の飛延弾、中距離でダウンしているときの飛鳥、そして遠距離でダウンしている場合の飛翔撃だ。このなかで注目すべきなのが中距離ダウン攻撃の飛鳥である。この技は攻撃後のスキがとくに小さいというわけでもないが、不思議とダウン攻撃を回避した相手を投げてしまうことができる。例えば連携技で紹介した、弧延落→散弾裏蹴りがヒットした後ダウン攻撃を出してみる。横転起きなら相手はほぼ確実に回避してくるのだが、起き上がった瞬間にカゲの太刀が高い確率で決まってしまう。この現象を利用することで、相手の起き上がりに仕掛ける新しい戦法が誕生するのだ。下の解説をよく理解してもらいたい。

### 弧延落地獄

弧延落地獄とは、弧延落→散弾裏蹴りの後でダウン攻撃の飛鳥を出し、相手が横転起きで回避したところをまた弧延落で投げて散弾裏蹴りを入れるというものだ。相手が横転起きをする限り、何度でも繰り返すことができ、もちろん途中でリングアウトさせることも可能である。

注意しなくてはいけないのが、弧延落で投げられた相手に散弾裏蹴りを確実にヒットさせること。そうしないと、ダウン攻撃を仕掛ける間合いが変わって飛延弾になってしまうからだ。また、相手が横転以外の起き上がりかたをすると、背中を取られたりしてうまくいかない。それと2回目以降の弧延落でアングルが大幅に変わってしまうため、コマンド入力の方向もわかりにくくなってしまう。このアングルの変化についていけるかどうかが成功の鍵になるだろう。うまくいかない人は、ダウン攻撃を回避された後に⇦⇨Ⓟとコマンドを入力して、弧延落、影霞、肘打ちの自動3択で対応するように。

### 飛鳥（⇧Ⓟ）成功後の攻め

さて、もうひとつ中距離ダウン攻撃の飛鳥を利用した攻めかたを考えてみよう。飛鳥成功後、カゲは相手に背を向けるように着地する。実はこの位置は相手の上段蹴り起きが届かず、逆に相手の蹴り足にカゲの振り向き蹴りを当てることができる間合いになっている。下手にあわてて振り向くより、その場で相手の起き上がりを待ったほうが得策というわけだ。ただし、相手が下段蹴り起きを選択した場合は事情が異なる。相手がこちらに頭を向けてダウンしていれば心配ないが、足を向けてダウンしていると下段蹴りが当たってしまうのだ。下段蹴り起きが先読みできたら、いったん逃げてから打撃技なり投げ技なりで対応しよう。

#### 相手が上段蹴り起きの場合

#### 相手が下段蹴り起きの場合

## 通常・ヘッドスプリング起きに対して

では、ここからは通常どおりに、カゲの起き上がりの攻防を解説していこう。起き上がり時のカゲのポジションは、蹴り起きを察知してからステップバックで十分逃げられる位置にいることを前提としよう。この場合、通常起き、ヘッドスプリング起きに対しては問題ない。起き上がりのモーションを確認して投げ技を狙おう。影霞（⇦⇨Ⓟ）にすれば肘打ちとの自動選択になるので安全だ。また、少し難易度が高いが、⇦⇨⇨Ⓟと入力すると踏み込みからの影霞が最速で出せるのを知っておこう。

■クイックフォワードから、投げコマンドを入力する。

■⇦⇨Ⓟ入力だと、影霞と肘打ちの自動選択でお得な感じ。

## 上段・下段蹴り起きに対して

相手の蹴り起きに対しては、上段、下段ともに対応は同じでいい。つまり、蹴りをステップバックなどで回避した後、す速く接近し太刀（Ⓟ＋Ⓖ）で投げてしまうのだ。べつに弧延落（⇦Ⓟ）でも影霞（⇦⇨Ⓟ）でもいいが、再び起き上がりの攻防に持ちこむには、太刀がもっとも適している。太刀はコマンド入力が簡単だし、相手の頭側に立てるのも魅力なのだ。相手がしつこく蹴り起きを使ってきた場合は、同じやり方でまた太刀を仕掛ける。太刀の連続で相手にプレッシャーを与えよう。

■蹴りの空振りを確認してから、クイックフォワードをする。

■太刀（Ⓟ＋Ⓖ）が投げやすいが、自動選択投げも大丈夫だ。

## 前転・後転起きに対して

相手が起き上がり際に投げられることを恐れて、後転、または前転起きをしてきた場合も、もちろん追いかけて投げてやろう。蹴り起きをかわせる間合いからだと追いつくのは難しいが、あらかじめ前・後転起きに対して心の準備をして、さらにⒼボタンでキャンセルをかけながらのクイックフォワードを会得していれば不可能ではない。ただし、使用する投げ技は太刀がベスト。他の投げだとコマンド入力が間に合わないこともあるからだ。相手がどこに逃げても永遠に太刀で攻めてやろう。

■Ⓖを挟んだクイックフォワードで、確実に追いかける。

■この場合も太刀が便利。相手の頭を取れるのもうれしい。

## 横転起きに対して

相手が横転起きをしてきたときにも、接近して太刀で投げるという戦法が有効。とにかく起き上がりに投げるということを繰り返し、徹底的に相手をプレッシャーで押し潰してやるのだ。ただし、横転蹴り起きをしてきた場合にはいかんともしがたい。横転蹴りを警戒しているときに通常の横転起きをされると、接近して投げるときの勝率は5分5分になってしまう。横転起き、横転蹴り起きの両方に対応したいのなら、相手の横転を確認後、飛び手刀（小ジャンプ上昇中にⓅ）を仕掛けよう。

■横転を確認したら、小ジャンプと同時にⓅボタンを押す。

■横転蹴り起きだったら、飛び手刀がカッコよく決まる。

# リングサイドの攻防

## リングサイドの魔術師カゲの追い出しテクニック

とにかくトリッキーなカゲの戦闘パターンをひと言で表わすと、相手に接近しては遠くに追いやるということだろうか。打撃技で相手をダウンさせてからの流影脚の追い討ちなどは、その代表的な例と言えるだろう。また、基本的にカゲの技自体、相手を遠くに飛ばす（追いやる）という特性を持つものが多い。例えば、打撃技でいえば旋蹴り（⬇Ⓚ＋Ⓖ）、雷龍飛翔脚（⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ）、流影脚（⇨⇨Ⓚ）、回転地擂り脚（⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ）がそうだし、投げ技では弧延落（⇦Ⓟ）がそれにあたる。

そういうことを考慮すると、カゲは普通に闘っていてもリングアウト勝ちを狙いやすく、カゲと闘う他のキャラクターはリングを狭く感じることだろう。とはいえ、リングアウトを狙う技のほとんどがしゃがみガードで防がれるので、安易に連発していてもしょうがない。すでに説明した上中下段の撹乱戦法などを合わせて、相手のガードを崩していくべきだろう。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

すでに説明したように、通常通りに闘っていても何とかなる。ただし、相手がカゲの攻撃パターンに慣れている場合には、うまく押し返されてしまうこともある。どうせ、意表を突いてナンボのカゲなのだから、思いきり意表を突く戦法を紹介してみよう。まず追い詰められた相手に前転で接近する。ところが前転のモーションは雷龍飛翔脚の開始モーションと一緒なので、相手は思わずしゃがんでしまう。前転終了後すぐに肘打ちで攻撃すれば、けっこういい確率でヒットするだろう。

■相手の意表を突いて前転で接近。これだけでも少し押せる。

■しゃがみガードの相手を肘打ちで崩す。ダウンしたら流影脚。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

こういう場合も、上下の撹乱戦法をしっかり使っていけば、問題なく相手を押し返せる。具体的な例を挙げれば、弾拳→地擂り弾→葉重ねでダウンを奪ったり、相手と十分に接近しているなら、地擂り弾→弧延落や散弾撃→弧延落→散弾裏蹴りといった連携を使ってリングアウトを狙うこともできるだろう。

ただし、相手がそれらの連携に慣れてしまっている可能性もあるため、少し通常とは技の組み合わせを変化させたほうがいい。例えば、それまでの攻撃で地擂り弾を多用していたとしたら、急に肘打ちをメインにした中段攻撃で攻めてみる。地擂り弾と肘打ちはそれぞれ返し技が違ってくるので、ある程度カゲの攻撃パターンを読んだつもりになっている相手を混乱させることができるだろう。しかも、相手は弧延落でのリングアウトを警戒してしゃがんだ姿勢での攻撃を多用することが考えられるので、中段攻撃が通常よりもヒットしやすいだろう。

また、意表を突いて危機を脱出するのなら、弾拳または地擂り弾で相手を牽制した直後に、雷龍飛翔脚をバクチ的に出すという方法もある。回避されても相手の後ろに回りこむのでリングアウトだけは逃れられるのだ。

■まず散弾撃で、相手を少し押し戻す。だが、これは布石。

■本当の目的は、この弧延落。飛距離によっては流影脚を。

■いよいよとなったら、バクチ的に雷龍飛翔脚を狙ってみる。

■相手が回避に成功しても、リングアウト負けはまぬがれる。

# その他のシチュエーション別戦術

## 潰されやすい大技は使いどころが肝心

前転したり宙返りをしたりと、アクロバティックな大技が魅力のカゲ。さまざまなシチュエーション、とくに自分と相手がともにす速い判断を要求される緊急時は、これらの大技を決める大きなチャンスだ。

想像してみればわかるだろう。急いで次の行動を決断しなければいけないというプレッシャーがかかるなか、必死に相手の動きに注目してるときに、突然その相手が前転やら宙返りやらを始めて冷静でいられる人間はそういない。一瞬金縛りにあってるうちに攻撃を受けてしまう。こんな状況ではカゲの大技も十分効果があるのだ。

### 後ろを取ったら

■後ろを取られた相手が取る行動は、たいてい逃げるか振り向くかのどちらかである。こういうときには雷龍飛翔脚がお勧め。たとえ相手が逃げようとしてもけっこう間に合う。また、雷龍飛翔脚の出始めは体勢が低くなっているので、相手の振り向き攻撃もほとんど当たらないだろう。

### 流影脚をガード後

■たまには同キャラ対戦で有効な返し技なども紹介してみよう。カゲの流影脚は、ガードされると大きなスキができる。硬直が解けるタイミングに合わせて水車蹴りを出せば、相手のカゲは絶対にガードできない。ほかにも、回転地擂り脚、雷龍飛翔脚をガードした後も水車蹴りのチャンスだ。

### ダウン攻撃失敗時

■ここでいうダウン攻撃失敗時とは、中距離ダウン攻撃の飛鳥を後転起きやヘッドスプリング起きで回避されたときの話。完全に背後を取られるので、ボヤボヤしているとやられてしまう。相手の間合いによっては背後への攻撃が有効な場合もあるが、安全策を取ってダッシュして逃げるのがいい。

### 対しゃがみ待ち

■カゲが苦手とするのがこういうプレイヤー。とくに有効な反撃法はなく、地擂り弾と肘打ちの組み合わせでじわじわ押していくしかない。また、地擂り弾が空振りする間合いになったときに、旋風蹴り（⇨⇨Ⓚ）か飛翔蹴り（大ジャンプと同時にⓀ）を出すと、相手にカウンターでヒットしやすい。

### ダウン攻撃回避時

■通常ならば投げを狙いたいとこだが、カゲの投げ技の恐さを熟知したプレイヤーには下段パンチなどでうまく回避されてしまう。そこで相手にひたすら密着して投げ技を狙っていると思わせ、タイミングを合わせて旋風蹴り（⇦⇦Ⓚ）を出そう。相手の下段パンチにカウンターでヒットするぞ。

### 対機関車ラウ

■斜下掌からのコンボで攻めてくるラウには、肘打ち以外の技は出さないほうがいい。けっこう出始めのスキが大きいので、斜下掌がカウンターで当たって浮かされてしまうことが多いのだ。弾拳、地擂り弾、肘打ちの連携でラウがダウンするのを待ち、起き上がりの投げに勝負を賭けろ。

### 空中にいる相手に

■相手が空中に飛んだなら、カゲは迷わず水車蹴り（⇖Ⓚ）だ。相手がまだジャンプの頂点あたりにいるときにコマンドを入力すれば、タイミングはばっちりだ。少しぐらい入力が遅れても間に合うので、落ち着いて入力しよう。さもないとただのバク転になってしまい、大きなスキを見せてしまう。

### 対ダッシュハンマー

■相手が離れていてもかまわずに、ダッシュハンマーキックを連発してくるジャッキーがたまにいる。間合いが遠いので、スキを見て雷龍飛翔脚を出すカゲ使いがいるがやめたほうがいい。ほぼ完全にカウンターを喰らう。危険だが、キックの戻りに接近して肘打ちなどで技を止めるのがベストだ。

# SARAH
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
| --- | --- | --- |
| ●通常攻撃 | | |
| ストレート・リード | 上段 | Ⓟ |
| スクァト・ストレート | 下段 | (しゃがみ) Ⓟ |
| ヴァーティカル・フック・キック | 上段 | Ⓚ |
| ローキック | 下段 | (しゃがみ) Ⓚ |
| ミドルキック | 中段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| エルボー | 中段C | (上昇中) Ⓟ |
| ステップストレート | 中段B | (下降中) Ⓟ |
| ステップフックキック | 中段C | (上昇中) Ⓚ |
| ステップヒールキック | 中段 | (着地直前) Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| ジャンピング・フックナックル | 中段C | (上昇中) ➡Ⓟ |
| ジャンプキック | 中段 | (同時に) Ⓚ |
| ドラゴンキック | 中段B | (上昇中) ➡Ⓚ |
| ミドルキック | 空中 | (上昇中) Ⓚ |
| ヒールキック | 中段C | (着地直前) Ⓚ |
| ジャンプ・オーバー・キック | 上段 | (上昇中) ⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| ターン・ナックル | 上段 | Ⓟ |
| ターン・キック | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| ジャンピングニースタンプ | ダウン | ⇧Ⓟ |
| ハイジャンプニースタンプ | ダウン | ⬆Ⓟ |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| ヴァーティカル・スピンキック | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| ロー・スピンキック | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| スプリングキック | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の打撃技 | | |
| ライジングエルボー | 中段 | ⇨Ⓟ |
| ダブルジョイントバット | 中中 | ⇨ⓅⓀ |
| ニーキック | 中段 | ⇨Ⓚ |
| ダブルステップニー | 中中C | ⇨Ⓚ⇙Ⓚ |
| トーキック | 中段 | ⇩Ⓚ |
| トーキックサイド | 中中 | ⇩ⓀⓀ |
| イリュージョンキック | 中上 | ⬊ⓀⓀ |
| ミラージュキック | 中上上 | ⬊ⓀⓀⓀ |
| サマーソルトキック | 中段B | ⇖Ⓚ |
| ジャックナイフキック | 中段 | ⇙Ⓚ |
| ライジングニー | 中段C | ⬇⇨Ⓚ |
| ダッシュニー | 中段 | ⇨⇨Ⓚ |
| レッグスライサー | 下段 | ⬇Ⓚ+Ⓖ |
| エスケープ・ロールキック | 中段B | ⇖⇖Ⓚ |
| ●固有の投げ技 | | |
| フロントスープレックス | 上段投げ | (近) Ⓟ+Ⓖ |
| ネックブリーカー | 上段投げ | (近) ⇨⇨Ⓟ |
| バックドロップ | 上下投げ | (背後) Ⓟ+Ⓖ |
| ●基本コンビネーション技 | | |
| パンチハイキック | 上上 | ⓅⓀ |
| ハイキック・ストレート | 上上 | ⓀⓅ |
| パンチサイドキック | 上上 | Ⓟ⇩Ⓚ |
| ジャブ、ストレート | 上上 | ⓅⓅ |
| ダブルパンチスナップキック | 上上上 | ⓅⓅⓀ |
| フラッシュピストンパンチ（A） | 上上上 | ⓅⓅⓅ |
| フラッシュピストンパンチ（B） | 上上上 | ⓅⓅ⇦ |
| フラッシュピストンパンチ（C） | 上上上 | ⓅⓅ⇧ |
| コンボ・ライジングニー | 上上上中 | ⓅⓅⓅⓀ |
| コンボ・サマーソルト（A） | 上上上中B | ⓅⓅⓅ⇦Ⓚ |
| コンボ・サマーソルト（B） | 上上上中B | ⓅⓅ⇦Ⓚ |
| コンボ・ライジングキック（A） | 上上上中 | ⓅⓅⓅ⇧Ⓚ |
| コンボ・ライジングキック（B） | 上上上中 | ⓅⓅ⇧Ⓚ |
| ●特殊コンビネーション技 | | |
| ストレート | 上段 | (近) ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ |
| ストレート・キック | 上上 | (近) ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ Ⓚ |
| ダブル・ジャブ | 上上 | (近) ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ Ⓟ |
| ジャブ・ストレート・キック | 上上上 | (近) ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓀ |
| トリプルパンチ | 上上上 | (近) ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅ |
| コンボ・バックスピンキック | 上上上上 | (近) ⇨⇨Ⓟ+Ⓚ ⓅⓅⓀ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| – | 4-1 | 6 | 8 | ★ |
| – | 4-1 | 6 | 7 | |
| – | 7-1 | 13 | 30 | ★ |
| – | 7-1 | 13 | 8 | |
| – | 7-1 | 20 | 10 | |
| | | | | |
| – | 17-3 | 13 | 30 | |
| – | 14-1 | 11 | 30 | |
| – | 6-1 | 12 | 14 | |
| – | 5-2 | 13 | 14 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| – | 12-1 | 23 | 30 | |
| – | 3-2 | 31 | 30 | |
| – | 7-1 | 23 | 40 | |
| – | 5-2 | 14 | 30 | |
| – | 6-2 | 8 | 30 | |
| – | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| – | 6-1 | 10 | 12 | ★ |
| – | 6-1 | 16 | 36 | ★ |
| | | | | |
| – | 27-1 | 40 | 30 | |
| – | 29-1 | 40 | 40 | |
| | | | | |
| – | 18-3 | 10 | 20 | |
| – | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| – | 9-3 | 19 | 20 | |
| | | | | |
| ⇨3Ⓟ | 6-1 | 9 | 12 | |
| ⇨3Ⓟ7Ⓚ | 6-1/8-1 | 15 | 12+30 | |
| ⇨3Ⓚ | 8-1 | 22 | 30 | |
| ⇨3Ⓚ9⬁3Ⓚ | 8-1/26-2 | 27 | 30+40 | |
| ⇩3Ⓚ | 10-1 | 13 | 24 | ★ |
| ⇩3Ⓚ12Ⓚ | 10-1/10/1 | 17 | 24+30 | ★ |
| ⬉5～Ⓚ9Ⓚ | 7-1/5-1 | 22 | 10+20 | ★（2発目のみ） |
| ⬉5～Ⓚ9Ⓚ6Ⓚ | 7-1/5-1/9-1 | 17 | 10+20+30 | ★（2、3発目のみ） |
| ⬂5Ⓚ | 7-4 | 20 | 50 | |
| ⬁4Ⓚ | 6-1 | 16 | 30 | |
| （♀→♀）⇨3Ⓚ | 8-2 | 26 | 40 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓚ | 7-1 | 25 | 30 | ★、Ⓖ可 |
| – | 9-1 | 19 | 26 | |
| ⬂22⬂9Ⓚ | 35-2 | 17 | 40 | |
| | | | | |
| – | – | 57 | 50 | |
| ⇨6⇨5Ⓟ | – | 45 | 50 | Ⓖ可、ダウン |
| – | – | 50 | 60 | |
| | | | | |
| Ⓟ6Ⓚ | 4-1/7-1 | 12 | 8+30 | ★ |
| Ⓚ8Ⓟ | 7-1/11-1 | 7 | 30+8 | ★ |
| Ⓟ6⇩Ⓚ | 4-1/7-1 | 18 | 8+30 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ | 4-1/5-1 | 8 | 8+10 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 4-1/5-1/8-1 | 16 | 8+10+30 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ | 4-1/5-1/6-1 | 8 | 8+10+10 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6⇦ | 4-1/5-1/5-1 | 9 | 8+10+12 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6⇧ | 4-1/5-1/4-1 | 6 | 8+10+10 | ★ |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ7Ⓚ | 4-1/5-1/6-1/8-2 | 26 | 8+10+10+40 | ★（Ⓚは不可） |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6⇦5Ⓚ | 4-1/5-1/6-1/5-2 | 22 | 8+10+12+50 | ★（Ⓚは不可） |
| Ⓟ6Ⓟ6⇦5Ⓚ | 4-1/5-1/5-1/5-2 | 22 | 8+10+12+50 | ★（Ⓚは不可） |
| Ⓟ6Ⓟ6Ⓟ6⇧3Ⓚ | 4-1/5-1/6-1/8-1 | 27 | 8+10+10+30 | ★（Ⓚは不可） |
| Ⓟ6Ⓟ6⇧3Ⓚ | 4-1/5-1/4-1/8-1 | 27 | 8+10+10+30 | ★（Ⓚは不可） |
| | | | | |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ | 5-1 | 9 | 12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓚ | 5-1/7-1 | 12 | 12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 16 | 12+12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 12+12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/9-1 | 19 | 12+12+12+30 | ★ |

※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# SARAH 連携技

サラの連携は、やはりダブルジョイントバットを中心としたものが強力だ。浮いた相手をどう料理するかはご自由に。

## ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）からの各種連携技

サラの技のなかでもっとも使い勝手がよく、適当に出しているだけでも十分相手を倒せるダブルジョイントバット。スピードが速く、しかも中段攻撃に属するので、どんな状況でも有効な技なのである。だが、この技の本当に優れている点は、各種攻撃への連携が自在であるということなのだ。下にダブルジョイントから連携できる完全コンボをいくつか紹介してみよう。

## コンボ・サマーソルト（ⓅⓅ⇦Ⓚ）に連携

## ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）に連携

## パンチサイドキック（Ⓟ⇩Ⓚ）に連携

## その他単発技（⬊Ⓚ、⬀Ⓚなど）に連携

■コンボ・サマーソルトへの連携

この連携の場合、自分の軸足を相手とは逆にしてダブルジョイントバットのヒザだけを相手に当てる必要がある。しかも、相手が重すぎるとコンボサマーソルトが当たらずにダウンしてしまうし、逆に相手が軽すぎると飛ばされ過ぎてサマーソルトキックが届かない。かなり成功させる条件が厳しいので、相手によっては無理に使う必要はない。ジャッキーが相手ならヒザをカウンターで当てなくても最後までヒットする。

■ダブルジョイントバットへの連携

言ってしまえば、ただのダブルジョイントバット連発。重量級のキャラクター相手でなければ簡単につながるだろう。ただし、軸足が相手と逆になっているのが条件。うまくつながらない相手にはヒザだけを当ててみよう。相手の滞空時間が少し長くなって当てやすくなる。

■パンチサイドキックに連携

これもコンボサマーソルトへの連携と同じで、ヒザだけしか当ててはいけない。自分の軸足を相手と逆にしておかなければいけないのも同じ。ただし、ダブルジョイントバットが当たってからの入力は楽だし、そのわりに相手を遠くまで飛ばせるので使いやすいだろう。

■ミドルキック（⬊Ⓚ）に連携

恐らく、ダブルジョイントバットからの連携のなかではいちばん入力が簡単。ダブルジョイントバットが当たったら、⬊方向に✚ボタンを押しっぱなしでⓀを連打していればいい。けっこう適当でも大丈夫だ。

■ジャックナイフキック（⬀Ⓚ）に連携

基本的にミドルキックへの連携と同じだが入力タイミングが難しい。ダブルジョイントがヒットした後にⒼでキャンセルをかけておくと、入力ミスが少なくなる。

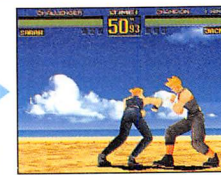
## ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）→ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

ダブルジョイントバットをしっかりガードしてしまう相手に有効な連携。ウルフ、ジェフリーのヒザ蹴りから投げ技への連携と同じ理屈だ。失敗するとストレートが出てしまうので、しゃがんで回避されないように用心しよう。また、間違って出たストレートでも、そのままパンチ投げに持っていけばいいだけの話。動きを止めることなくどんどん連携させていこう。

## パンチハイキック（ⓅⓀ）→ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）

さて、お待ちかね。あの伝説のスーパープレイヤー池袋サラが編みだした有名な連携"コンボ池袋"の登場だ。この連携は、いわゆる引っ掛け系の技である。サラの基本コンビネーションであるパンチハイキックの硬化時間の短さを利用し、相手がつい反撃したくなるようなスキを自分から作るのがコツだ。

連携は、まずパンチハイキックを出すところから始まる。相手が喰らってくれればそれでよし。そしてガードされたなら、続けてダブルジョイントバットを出そう。パンチハイキックをガードした相手は、キックの戻りに合わせてつい反撃したくなる。だが、ダブルジョイントバットの攻撃力発生時間はわずか6フレーム（約0.2秒）。ヘタに相手が反撃しようとしても、先にダブルジョイントバットがカウンターでヒットするのだ。万が一ダブルジョイントバットをガードされても、上のネックブリーカーへの連携が残っている。まさに必殺のコンボだ。

## ライジングエルボー（⇨Ⓟ）×2→ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

これは、ライジングエルボーで相手に立ちガードを強要し、間合いの広いネックブリーカーで投げてしまうという連携。相手が立たなかったらダブルジョイントバットに切り換えよう。

## サマーソルトキック（⬂Ⓚ）→レッグスライサー（⬇Ⓚ＋Ⓖ）

サマーソルトの着地を狙って、す速く接近して攻めてくる相手に有効な連携。ただし寄ってきてくれないと大きなスキができてしまう。相手の動きをよく見てレッグスライサーを出せ。

# Standard Technique of SARAH

## サラ・ブライアントの基本戦法

洗脳娘サラの得意技は、ヒジ、ヒザ系を中心にしたす速い中段攻撃。サラの近くでうっかりしゃがんでしまうと、いいカモになってしまう。だが、逆にいうと強力な下段攻撃には恵まれておらず、立ちガードがうまい相手には攻めあぐねてしまうこともある。スピードを活かしてガードのスキを突こう。

# スタート直後の攻防

## あらゆる間合いで相手を翻弄せよ

実際にサラを使っているプレイヤーの諸君は承知していることだろうが、彼女の技は非常にバランスよく強力なものが多い。とくに、有効間合いという点でサラの技の特性を考えてみると、至近距離から中距離にかけて、それぞれの間合いで使い勝手がいい技がそろっている。スタート時の攻防において、その事実はたいへん有利な材料となるだろう。開始直後に相手が引いても進んでも、どんな状況になっても対応できる技があるからだ。

具体的な例を挙げよう。例えば、相手が前進しながら攻撃してきた場合、ダブルジョイントバット（⇨ⓅⓀ）やコンボサマーソルト（ⓅⓅ⇦Ⓚ）でほとんど迎撃できる。また相手がいったん退いて安心してる場合、リーチが長いダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）がヒットする。その場で黙って様子を見てても、ちょうどジャックナイフキック（⇧Ⓚ）が当たる間合いである。要するに、相手の行動が先読みできれば勝ったも同然。わからなくてもダブルジョイントバットやコンボサマーソルトを連発しているだけで、ほとんどの相手の攻撃に対応できるというわけだ。

ただし、これは同時に大半のサラ使いの弱点でもある。まず、どんな攻めかたをしても何とかなるので、バカのひとつ覚え的な行動が目立つということ。ある程度対戦慣れした相手には、あっという間にクセを覚えられて手痛い反撃を受けるだろう。どんな相手とも闘えるよう、自分なりの戦術を構成するようにしておこう。

■ダブルジョイントバットは、いつも頼りになる優秀な技だ。

■ハンパな間合いでは、ジャックナイフキックが力を発揮する。

■ⓅⓅ⇧で出るフラッシュピストンパンチは、硬化時間が短い。

### サラ使いには必須の自動選択技⇨⇨ⓅⓀ

相手から多少離れて、クイックフォワードの後パンチハイキックというコマンドだが、相手に接近したところで投げられる状態になっていれば、自動的にネックブリーカーに切り替わる。

# ダブルジョイントバット

## 伝家の宝刀ダブルジョイントバットをより効率よく使うために

サラを使おうとする初心者にひとつだけ技を教えるとしたら、キミはどの技を選ぶだろうか。恐らくほぼ全員がダブルジョイントバットと答えるに違いない。

それほど強力でプレイヤーからも信頼（恐怖？）されているダブルジョイントバットも、ただ連発しているのでは効果が薄れていってしまう。右にサラが通常時に多用し、実際に使い勝手がいい技を4つほど挙げてみたが、これらの技の使用頻度はできれば同じぐらいにそろえたい。相手が立ちガードで固まってしまえば、ダブルジョイントバットから投げ技につなげよう。

また、何か別の技からダブルジョイントバットへ連携させるというテクニックを使えば、技の成功率は格段にアップする。連携技のページで紹介したパンチハイキック→ダブルジョイントバットの連携以外にも、下に挙げたような技から入ると効果的だ。しかもハイキックストレート（ⓀⓅ）とフラッシュピストンパンチ（ⓅⓅ⇧）は、パンチ投げのパンチの代わりに使用することができるので、相手に投げと打撃の2択を迫ろう。

### 通常時に多用する技

ダブルジョイントバット

ジャックナイフキック

パンチハイキック

コンボ・サマーソルト

### ダブルジョイントバットに入るための実戦例

パンチハイキックから

ハイキックストレートから

フラッシュピストンパンチ（ⓅⓅ⇧）から

# 反復による攻め

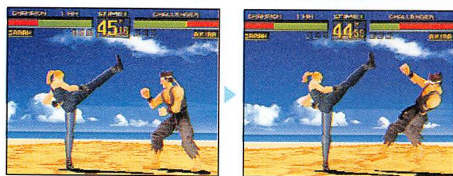
## 単発で通用しなければ連発でいこう

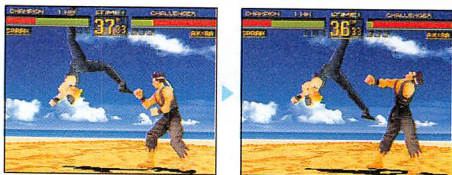
さて、ダブルジョイントバットに頼るクセをある程度抜いたところで、今度は技を連発して相手を引っ掛けるという戦法を使ってみよう。

実は、この同じ技を連発するという戦法は、要はコンボ池袋（ⓅⓀ→⇨ⓅⓀ）の応用である。つまり、技の硬化時間中に反撃しようとする相手に、出始めのスピードの速い技でカウンターを取るのだ。この戦法に適した技はダブルジョイントバット、ジャックナイフキック、そしてサマーソルトキックの3つ。これらの技なら、相手にガードさせた後、また空振りした後に連続させることで相手の攻撃を誘うことができるだろう。いざというときに使えるように、通常はなるべく連続使用を控えよう。

### ダブルジョイントバット連発

■連発攻撃のなかでも効果が高い。たとえガードされても相手をグイグイ押していけるからだ。通常の攻めに組み込んでも大丈夫。

### ジャックナイフキック連発

■こちらは、あくまで奇襲攻撃としての連発。3回以上連発してると、すぐにスキを突かれてしまう。外れたときの保険のつもりで。

### サマーソルトキック連発

■これも、1発目が空振りしたときに保険のつもりで2発目を出す。だが、1発目を相手にガードさせたら別の技のほうが効率がいい。

# 中・遠距離での攻防

## ダブルジョイントバットが届かない相手への対処法

さて、接近戦でのサラの強さにこりた相手は、そのうちダブルジョイントバットが届かない距離からチクチク攻めるという戦法に切り換えることだろう。いわゆる待ちというやつだが、ダブルジョイントバットが当たらないというだけでけっこうストレスが溜まるものだ。

そんな相手には、突進系のダッシュニー（⇨⇨Ⓚ）を使おう。⇨⇨から少し間を置いてⓀを入力すると、こちらのダッシュに反応した相手が手を出したところでヒザがヒットする。また、コンボサマーソルト（ⓅⓅ⇦Ⓚ）のサマーソルトだけを当てるつもりで遠間から出すというのも手だ。もしガードされたとしても相手の硬化も長いので反撃を受ける心配はほとんどないだろう。

■思ったよりも射程距離が長く、意表を突けるダッシュニー。

■コンボ・サマーソルトを最後のサマーだけ当てるつもりで。

# 起き上がりの攻防

## 自動選択技の強みを活かした攻めかたを

この起き上がりの攻防の要点をひとことで表わすと、相手が立ち上がる瞬間までに接近し、その状況でもっとも適した技で攻撃する、ということになるだろう。サラの場合、その適した技とはなんといっても自動選択ネックブリーカー⇨⇨ⓅⓀである。

自動選択ネックブリーカーとは、相手にクイックフォワード（⇨⇨）で接近してすぐにⓅⓀと入力することで、相手が投げられる状況ならばネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）が、相手が何か反撃しようとして投げられない状況ならストレート・キック（⇨⇨ⓅⓀ）が、自動的に判断されて出るという技である（P170参照）。通常、相手の起き上がりを狙って投げようとしても、相手が即座に反撃してくるような場合には、投げ技を仕掛けるチャンスは2、3フレーム（約0.1秒）程度しかない。ところが、この自動選択ネックブリーカーを使うと、コマンド入力のタイミングが合えば投げで相手をダウンさせ、失敗してもストレート・キックがヒットして相手はダウンする。しかも、相手に接近する⇨⇨コマンドと複合されるために、入力に必要な手間もずいぶんと節約されるのだ。サラ使いなら、この便利な技をぜひマスターしよう。

### 通常、ヘッドスプリング、横転起きに対して

これはもう、自動選択ネックブリーカーのいい練習とでもいうべきシチュエーション。とくにヘッドスプリング起きの場合、起き上がりのモーションが大きく接近のタイミングがつかみやすい。ただし、こちらがネックブリーカーのタイミングを外しすぎると、ストレート・キックをしゃがんで回避される上に投げ返しを受けるピンチになってしまう。いくら自動選択だとはいっても、なんでもかんでも自動で調整してくれるわけではない。接近のタイミングだけは間違わないようにしよう。

■起き上がり確認後、クイックフォワードで接近する。

■ⓅⓀコマンドでネックブリーカーとの自動選択をかける。

### 上段、下段、横転蹴り起きに対して

各種蹴り起きに対しては、相手の蹴りが空振りするのを待ってから接近することになる。起き上がりのモーションをしっかり確認しておかないと、⇨⇨ⓅⓀのコマンドを入力してしまった時点で蹴りを喰らうことになる。上段蹴り起きもカウンターでヒットすればダウンしてしまうのだから油断は禁物だ。ただし、横転蹴り起きに関してだけはいかんともしがたい。途中まで横転起きと同じモーションなだけに、読み違いが多くなる。相手のクセなどから判断していくしかないだろう。

■蹴りの空振りを確認したら、クイックフォワードで接近。

■やはりⓅⓀコマンドで、投げと打撃の自動選択に持ち込め。

### 前転、後転起きに対して

相手が前転・または後転で逃げ始めたら決して逃がしてはいけない。他のキャラクターの場合、蹴り起きを回避できる間合いから追いかけると、相手の起き上がりまでに投げ間合いに入れないことが多い。ところがネックブリーカーの投げ間合いは1.8メートル。少々反応が遅れても投げられるのだ。しかも自動選択にしておけば、間に合わなくて相手が反撃してきたとしても大丈夫。ストレート・キックで相手の技を止めることができるだろう。まさにネックブリーカー地獄というところか。

■前・後転を察知したら、クイックフォワードで追う。

■相手が上半身を起こしたらⓅを押し、ネックブリーカーだ。

# リングサイドの攻防

## ダブルジョイントバットはここでも有効

さて、リングサイドの攻防というと、とかく相手を豪快に蹴り飛ばしたり投げ飛ばしたりできる技ばかりが注目されて、ヒジ打ちなどの小刻みな技は相手の攻撃を止めて大技に入る前の準備運動程度にしか思われていない。確かにヒジやヒザも役に立つのだが、その技で直接リングアウトさせようと狙ってるわけではないだろう。

だが、サラのダブルジョイントバットを考えてみよう。単なるヒジ打ちとヒザ蹴りの連続攻撃なのだが、これがけっこう相手を押しだす力に優れている。うまく当てれば別の技に連携させて、リングアウトを狙うこともできるし、ガードされてもわりと長い距離を押していける。

このように、サラのリングアウトの攻防は通常時にも使っている基本的な技を中心としたものになってくるだろう。いつもと同じ攻めかたということで、相手から攻撃パターンを読まれる危険も多いが、次に何がくるのか薄々わかっていても喰らってしまうのがサラの特徴。リングサイドだからといって、変な小細工をする必要はない。マイペースで勝負を決めよう。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

こういう状況になったら、サラの技の攻撃判定の強さを心ゆくまで味わってもらおう。もう本当に何をやってもいいという感じ。いちばん楽なのはダブルジョイントバットの連発。ガードされても構わず連発すれば、そのうち相手は押し出される。ただし調子にのってやりすぎると、勢いで自分が先に落っこちてしまうので注意。他の技ではコンボサマーソルトにも押し出し効果があり、技の後のスキも少ないので便利。ムキになった相手の反撃を単発のサマーソルトキックで潰すという手もある。

■とにかくダブルジョイントバット。ガードされてもよい。

■再びダブルジョイントバット。ガードした相手は場外へ。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

サラの攻撃は基本的に前へ前へと進んでいくものなので、こういう場合もいつも通りの闘いかたで構わない。例えば、連携技のページで紹介したダブルジョイントバットをガードさせてからの投げや、ライジングエルボーからのネックブリーカーを使えば簡単にピンチを脱出できる。むろんダブルジョイントバットやコンボサマーソルトで相手をダウンさせても事足りるだろう。とにかく、リングアウトを意識しすぎていつものペースを乱されてしまうことだけを警戒しよう。

とはいえ、リングサイドでやってはいけないこともあるにはある。まず、うまく攻撃が成功して相手をダウンさせたときに、調子にのってダウン攻撃を仕掛けるのはやめたほうがいい。サラはダウン攻撃が決まると後転して体勢を立て直す。せっかくリングサイドから抜け出るチャンスなのに、自分からそこに戻ってもしょうがない。相手をダウンさせたらとりあえず大ジャンプでリング中央に戻って仕切り直そう。また、これと同様に単発のサマーソルトキックも禁じ手のひとつなので要注意だ。

■攻撃のスキにダブルジョイントバット。うまく当てよう。

■ダウン攻撃はせず、大ジャンプでリングの真ん中へ逃げろ。

■ダブルジョイントバットをガードされたら⇨方向を連打。

■着地と同時にⓅボタンを押すと、ネックブリーカーがかかる。

# その他のシチュエーション別戦術

## 技の速さに溺れず、状況に合った攻めかたを

サラの技は速い。どれくらい速いかというと、ダブルジョイントバットとジャックナイフキックが相手に当たるまでの速さは、ウルフとジェフリーの通常パンチと同じであったりする。相手の攻撃はす速いパンチで止めるのがセオリーだが、これではどうしようもない。

だが、どんな技にも弱点はある。間合いによって、体勢によって、また軸足の違いによって、たとえ無敵のダブルジョイントバットといえども相手に反撃されたり空振りしたりすることがあるのだ。しっかりと状況を見て、それに応じた攻撃法を選択していこう。

### 後ろを取ったら

■す速く接近すればバックドロップで投げることも可能だが、より確実にダメージを与えたいならコンボサマーソルトを使おう。少々離れたところからでも構わずにコマンドを入力しておけば、驚いた相手が無理な反撃を試みてカウンターで当たってくれる。全部当たればダメージも投げを越える。

### 対小刻みパンチ

■小刻みなパンチ、とくに下段パンチの連続に対しては、ダブルジョイントバットですら止められてしまうことがある。どうしてもうまくいかなければ、ジャックナイフキックに切り換えてみよう。このふたつの技は微妙に当たり判定と喰らい判定が違うので、状況を打開できることがあるのだ。

### 蹴り起き空振り

■蹴り起きをうっかり空振りしてしまった場合、すぐにあきらめてはいけない。技のスピードが速いサラだったら、起き上がり際を攻めに来た相手への反撃が間に合うこともあるのだ。使用する技はダブルジョイントバットかジャックナイフキックがベスト。たいていの相手の技を潰せるだろう。

### 対裡門アキラ

■裡門頂肘がうるさいアキラに対しては、裡門頂肘をガードした直後にダブルジョイントバットを当てよう。タイミングを間違えなければアキラは絶対にガードできないので安心だ。このときにコマンドを⇨⇨＋ⓅⓀとしておくと、ダブルジョイントバットとネックブリーカーの自動2択となる。

### ダウン攻撃回避時

■相手のダウン攻撃をうまく回避できたら投げ技にいくのが王道だが、相手の姿勢の関係で投げ間合いに入りにくいことがある。だがサラには、あの自動選択ネックブリーカーがある。まあ、投げ間合いが1.8メートルもあるのだから普通に投げても問題はないが、念のため自動選択にしておこう。

### 対機関車ラウ

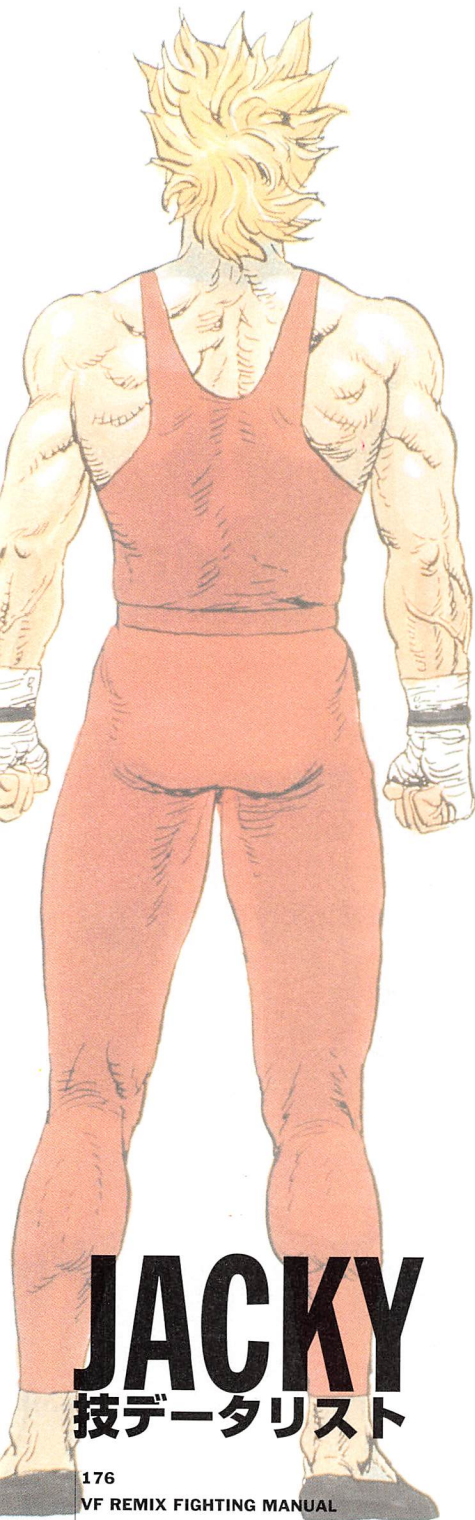
■ラウの斜下掌、斜上掌コンボに対しては、ダブルジョイントバットは禁物。上半身が前かがみになるため、間合いによっては斜下掌に打ち負けてしまうことがあるのだ。その点、ジャックナイフキックならダメージが大きく、姿勢ものけぞりぎみになるので打ち負けることは少ないだろう。

### 空中にいる相手に

■空中の相手の迎撃といえば、サマーソルトキックに止めをさす。サラの技のなかではダメージ50と威力があり、しかも空中にいる相手にはカウンター扱いで技が決まるので実際に与えるダメージは実に75！　また相手の位置によっては2回ヒットして計125ポイントのダメージを与えることもある。

### 対ダッシュハンマー

■ダッシュハンマーを連発するジャッキーには、蹴り足の戻りに合わせてダッシュニーをお見舞いしてやろう。他の技ではジャッキーのところにたどり着く前に次のダッシュハンマーを喰らってしまうが、ダッシュニーなら一気に間合いを詰めるのでジャッキーが硬直している間にヒットするぞ。

# JACKY
## 技データリスト

| 技名 | 分類 | コマンド |
|---|---|---|
| ●通常攻撃 | | |
| ストレート・リード | 上段 | Ⓟ |
| スクァト・ストレート | 下段 | （♀）Ⓟ |
| ヴァーティカル・フック・キック | 上段 | Ⓚ |
| ローキック | 下段 | （♀）Ⓚ |
| ミドルキック | 中段 | ⬊Ⓚ |
| ●小ジャンプ攻撃 | | |
| エルボー | 中段C | （上昇中）Ⓟ |
| ステップストレート | 中段B | （下降中）Ⓟ |
| ステップフックキック | 中段C | （上昇中）Ⓚ |
| ステップヒールキック | 中段 | （着地直前）Ⓚ |
| ●大ジャンプ攻撃 | | |
| ジャンピング・フックナックル | 中段C | （上昇中）➡Ⓟ |
| ジャンプキック | 中段 | （同時に）Ⓚ |
| ドロップキック | 中段B | （上昇中）➡Ⓚ |
| ミドルキック | 空中 | （上昇中）Ⓚ |
| ヒールキック | 中段C | （着地直前）Ⓚ |
| ジャンプ・オーバー・キック | 上段 | （上昇中）⬅Ⓚ |
| ●敵が背後にいる場合の攻撃 | | |
| ターン・ナックル | 上段 | Ⓟ |
| ターン・キック | 上段 | Ⓚ |
| ●ダウン攻撃 | | |
| ジャンピングニースタンプ | ダウン | ⇧Ⓟ |
| ハイジャンプニースタンプ | ダウン | ⬆Ⓟ |
| ●起き上がり攻撃（相手が足方向） | | |
| ヴァーティカル・スピンキック | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| ロー・スピンキック | 下段 | ⬇ⓀⓀⓀ…… |
| ●起き上がり攻撃（相手が頭方向） | | |
| スプリングキック | 中段 | ⓀⓀⓀ…… |
| ●固有の打撃技 | | |
| スピニングバックナックル | 上段 | ⇦Ⓟ |
| ダブルスピンナックル | 上上 | ⇦ⓅⓅ |
| スピニングアームキック | 上上 | ⇦ⓅⓀ |
| スピニングロースピンキック | 上下 | ⇦Ⓟ⇩Ⓚ |
| ライジングエルボー | 中段 | ⇨Ⓟ |
| エルボスピンキック | 中上 | ⇨ⓅⓀ |
| スラントバックナックル | 下段 | ⬂Ⓟ |
| スラントロースピンキック | 下下 | ⬂ⓅⓀ |
| ニーキック | 中段 | ⇨Ⓚ |
| サマーソルトキック | 中段B | ⬃Ⓚ |
| トーキック（A） | 中段 | ⇩Ⓚ |
| トーキック（B） | 中段 | （近）⬁Ⓚ |
| トーキックサイド | 中中 | （近）⬁ⓀⓀ |
| ダッシュハンマーキック | 中段 | ⇨⇨Ⓚ |
| スピニングキック | 上段 | Ⓚ＋Ⓖ |
| レッグスライサー | 下段 | ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| ダブルスピニングキック | 上中 | ⓀⓀ |
| エスケープ・ロールキック | 中段B | ⬃⬃Ⓚ |
| ●固有の投げ技 | | |
| ノーザンライトボム | 上段投げ | （近）Ⓟ＋Ⓖ |
| ネックブリーカー | 上段投げ | （近）⇨⇨Ⓟ |
| フェースクラッシャー | 上段投げ | （背後）Ⓟ＋Ⓖ |
| ●基本コンビネーション技 | | |
| パンチサイドキック | 上上 | （近）ⓅⓀ |
| パンチスピンキック | 上上 | ⓅⓀ |
| パンチ・ロースピンキック | 上下 | Ⓟ⇩Ⓚ |
| ジャブ、ストレート | 上上 | ⓅⓅ |
| ダブルパンチスナップキック | 上上上 | ⓅⓅⓀ |
| フラッシュピストンパンチ | 上上上 | ⓅⓅⓅ |
| コンボバックナックル | 上上上 | ⓅⓅ⇦Ⓟ |
| コンボエルボー | 上上中 | ⓅⓅ⇨Ⓟ |
| コンボエルボスピンキック | 上上中上 | ⓅⓅ⇨ⓅⓀ |
| ●特殊コンビネーション技 | | |
| ストレート | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ |
| ストレート・キック | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ Ⓚ |
| ダブル・ジャブ | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ |
| ジャブ・ストレート・キック | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ ⓅⓀ |
| トリプルパンチ | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ ⓅⓅ |
| コンボ・バックスピンキック | 上上 | （近）⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ ⓅⓅⓀ |

| 入力受付時間 | 攻撃力発生時間 | 硬化 | ダメージ | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |
| — | 5-1 | 5 | 12 | ★ |
| — | 5-1 | 5 | 8 | |
| — | 8-1 | 12 | 30 | ★ |
| — | 8-1 | 12 | 10 | |
| — | 8-1 | 20 | 24 | |
| | | | | |
| — | 17-3 | 13 | 30 | |
| — | 14-1 | 11 | 30 | |
| — | 6-1 | 12 | 18 | |
| — | 5-2 | 13 | 18 | ヒット後相手を立たせる |
| | | | | |
| — | 12-1 | 23 | 30 | |
| — | 3-2 | 31 | 30 | |
| — | 6-1 | 29 | 40 | |
| — | 5-2 | 14 | 30 | |
| — | 6-2 | 8 | 30 | |
| — | 6-2 | 23 | 40 | |
| | | | | |
| — | 6-1 | 10 | 12 | ★ |
| — | 6-1 | 16 | 36 | ★ |
| | | | | |
| — | 27-1 | 40 | 30 | |
| — | 29-1 | 40 | 40 | |
| | | | | |
| — | 18-3 | 10 | 20 | |
| — | 18-2 | 11 | 20 | |
| | | | | |
| — | 9-3 | 19 | 20 | |
| | | | | |
| — | 8-1 | 12 | 22 | ★ |
| ⇦Ⓟ9Ⓟ | 8-1/8-1 | 12 | 22+22 | ★ |
| ⇦Ⓟ9Ⓚ | 8-1/15-1 | 19 | 22+（20～30） | ★ |
| ⇦Ⓟ9⇩Ⓚ | 8-1/15-1 | 19 | 22+（20～30） | ★ |
| ⇨3Ⓟ | 6-1 | 14 | 20 | |
| ⇨3Ⓟ7Ⓚ | 6-1/8-1 | 16 | 20+30 | |
| ⬁3Ⓟ | 8-1 | 12 | 22 | ★ |
| ⬁3Ⓟ9⇩Ⓚ | 8-1/15-1 | 19 | 22+（20～30） | ★ |
| ⇨3Ⓚ | 8-1 | 15 | 30 | |
| ⬂5Ⓚ | 7-4 | 24 | 50 | |
| ⇩3Ⓚ | 10-1 | 13 | 24 | |
| ⬃Ⓚ | 10-1 | 13 | 24 | ［入］⇩⬃Ⓚ |
| ⬃Ⓚ3Ⓚ | 10-1/10-1 | 17 | 30 | ［入］⇩⬃ⓀⓀ |
| ⇨6⇨5Ⓚ | 6-2 | 15 | 30 | Ⓖ可 |
| — | 13-2 | 17 | 20～50 | |
| — | 9-1 | 19 | 26 | |
| Ⓚ9Ⓚ | 7-1/8-1 | 12 | 30+30 | ★（1発目のみ） |
| ⬂22⬂9Ⓚ | 35-2 | 17 | 40 | |
| | | | | |
| — | — | 78 | 60 | ダウン |
| ⇨6⇨5Ⓟ | — | 45 | 50 | Ⓖ可、ダウン |
| — | — | 90 | 60 | ダウン |
| | | | | |
| Ⓟ5Ⓚ | 5-1/7-1 | 18 | 12+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓚ | 5-1/9-2 | 18 | 12+（20～50） | ★ |
| Ⓟ5⇩Ⓚ | 5-1/11-2 | 18 | 22+（20～30） | ★（1発目のみ） |
| Ⓟ5Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 12+12 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 16 | 12+12+30 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 12+12+14 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ6⇦Ⓟ | 5-1/5-1/8-1 | 12 | 12+12+22 | ★ |
| Ⓟ5Ⓟ6⇨Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 14 | 12+12+20 | ★、［入］➡ⓅⓅⓅ |
| Ⓟ5Ⓟ6⇨Ⓟ7Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/8-1 | 16 | 12+12+20+30 | ★、［入］➡ⓅⓅⓅⓀ |
| | | | | |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ | 5-1 | 9 | 12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓚ | 5-1/7-1 | 12 | 12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ | 5-1/5-1 | 8 | 12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/8-1 | 16 | 12+12+30 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ | 5-1/5-1/6-1 | 8 | 12+12+12 | ★ |
| ⇨6⇨5Ⓟ＋Ⓚ6Ⓟ6Ⓟ6Ⓚ | 5-1/5-1/6-1/9-1 | 19 | 12+12+12+30 | ★ |

※表中の★印は、パイの燕旋擺柳（⇦Ⓟ）で投げられてしまう技を示す。

# JACKY 連携技

ジャッキーの連携技はスラントバックナックルからの引っ掛け系と、ニーキックからの完全コンボ系に分けられる。

## スラントバックナックル（⇗Ⓟ）→ダッシュハンマーキック（⇨⇨Ⓚ）

この連携は、スラントバックナックルを受けた相手がついしゃがんで応戦しようとしたところに、中段攻撃のダッシュハンマーキックが当たるという引っ掛け技だ。ジャッキーの連携技の中でも、古典と言っていいほど有名になったものだ。これを喰らった相手としては、下段パンチで反撃する以外に手はないし、その後もぼんやりしていると改めてダッシュハンマーを喰らってしまう。

## スラントバックナックル（⇗Ⓟ）→サマーソルトキック（⇘Ⓚ）

これは、上のスラントバックナックル→ダッシュハンマーキックの連携の応用で、さらに大きいダメージを相手に与えるためのものだ。相変わらず下段パンチで止められてしまうのは変わりないが、そのタイミングはさらにシビアで反撃し損なえばサマーソルトキックがカウンターで襲いかかる。ただし、相手がしゃがみガードに専念した場合にはダメージを与えることはできない。

## スラントバックナックル（⇗Ⓟ）→ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

ある程度スラントから中段攻撃への連携を繰り返していると、さすがに相手もしゃがんではいけないことに気付き始める。これはそんなときに有効な連携技。相手がスラントバックナックルの後の中段攻撃を警戒して、立ちガードを続けるところにネックブリーカーが決まるというわけだ。入力方法がダッシュハンマーキックへの連携とほとんど同じなので、すぐに会得できるだろう。

## スラントバックナックル（⇗Ⓟ）→コンボエルボー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）

今度は、スラントの後に立ったまま反撃してくるような相手に有効な連携だ。スラントバックナックルがヒットしたら、すぐコンボエルボーを出す。コンボエルボーの1発目は通常パンチなので、相手が何か反撃しようとしても高い確率で止めることができるのだ。コマンドのⓅⓅ⇨Ⓟの入力が難しいなら、スラントの後✚ボタンを前方向に押したままⓅを連打する➡ⓅⓅⓅという入力方法を試してみよう。➡入力が遅いとライジングエルボーになってしまうので注意すること。

この連携の長所は、エルボーの後にさまざまな技をつなげることで、相手を撹乱することができることだ。まずは、ある程度この連携に慣れてきたところで、コンボエルボーをコンボエルボースピンキックにして相手をダウンさせよう。このほかにも投げ技をつなげたり、スラントをつなげたりと組み合わせのバリエーションは多い。いろいろと試してみよう。

## ニーキック（⇨Ⓚ）→サマーソルトキック（⬂Ⓚ）

さて今度は、相手の体重があまり重くなくて、しかもニーキックがカウンターで入ったときだけ成功する連携技だ。ただし例外として、サラにだけはカウンターでなくてもサマーソルトがつながる。またアキラ、ウルフ、ジェフリーの3人が相手のときは、ニーキックを出すときに自分と相手の軸足が逆になってるとサマーソルトがなぜか空振りしてしまうので気をつけよう。

## ニーキック（⇨Ⓚ）→ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

上のニーキック→サマーソルトキックの連携を狙っているのに、相手がニーキックをガードしてしまったらこのやり方に切り換えよう。これはニーキックをガードしたことによって相手に発生する硬直時間を利用して投げてしまう連携だが、相手の反応が速いと回避されたり反撃されたりする。コマンドを⇨⇨ⓅⓀにしておくと、投げに失敗してもストレートキックが出るので安心だ。

## ニーキック（⇨Ⓚ）→コンボエルボー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）

これは、相手がアキラ、ウルフ、ジェフリーのとき以外はカウンターでなくても成功する連携技だ。うまくいくとかなり遠くまで相手を吹き飛ばすことができる。入力方法も簡単で、⇨Ⓚでニーキックを出した後、✚ボタンを⇨方向に押しっぱなしにしてⓅボタンを連打するだけでいいので、使い勝手がたいへんいい。ただし、ジェフリーが相手だと、たとえニーキックがカウンターで当たっても最初のパンチしか当たらないのだ。

## コンボエルボー（ⓅⓅ⇨Ⓟ）→ネックブリーカー（⇨⇨Ⓟ）

コンボエルボーがヒットして相手がひるんだところで、間合いの広い投げ技であるネックブリーカーを仕掛ける連携技。ライジングエルボーもそうだが、ジャッキーのヒジが当たると相手との距離はけっこう離れてしまう。そのため普通の投げ技を決めるにはかなり接近する必要があるが、投げ間合いが1.8メートルのネックブリーカーなら踏みこみが少なくて済むので安全だ。相手の意表を突くこともできるので、けっこう決まりやすい。

# Standard Technique of JACKY

## ジャッキー・ブライアントの基本戦法

サラと並んで足クセが悪いと言われるジャッキー・ブライアント。彼の闘いかたの特徴は、バリエーションが豊富なコンビネーションと相手をダウンさせる中段攻撃の数の多さだろう。上中下段あらゆるところに打撃がヒットし、倒れた相手が起き上がったらまた倒す。波に乗ったジャッキーはもう止まらない。

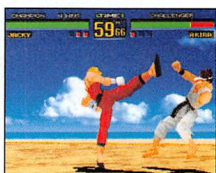
# スタート直後の攻防

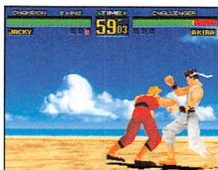
## ダッシュハンマーキックはカミソリの切れ味

とにかくダッシュハンマーキックは強い。このスタート直後はもちろんのこと、あらゆる局面で使い勝手がいい技だ。某新宿ジャッキーが「俺の足はカミソリだぜ」と豪語するのは、決してホラではないのである。

その強さの秘密は、蹴りが出るときの姿勢にある。あまり前進することなくその場でのけぞりながら蹴りを出すため、相手がパンチでダッシュハンマーキックを止めようとしても、パンチは届かずダッシュハンマーには当たってしまう。ジャッキーが至近距離にいれば下段パンチで十分止められるのだが、そんな間合いでぼーっとしてるジャッキーがいるわけがない。加えて、技のデータを見ても基本性能が抜群にいい。技が出るまでのスピード、硬化時間、ダメージは実はサラのダブルジョイントバットと同じなのだ。しかもリーチが長くコマンドも簡単とくれば、強くてあたりまえというものだ。

というわけでスタート直後はダッシュハンマーキックで決まり。……といきたいが、それほど万能でもないのが『バーチャファイター』シリーズのおもしろいところ。相手が防御に徹した場合と、相手がいったん下がった場合はさすがのカミソリも通用しない。とくに相手が下がってスカされたときにはけっこう手痛い反撃を喰らうことがある。防御に徹するタイプはいきなり投げて、後ろに下がるタイプはダッシュしてからのコンボエルボースピンキック（⇨➡ⓅⓅⓅⓀ）などで追いかけよう。

### いきなりダッシュハンマー

### いきなりネックブリーカー

### 相手が下がればコンボエルボースピン

# 通常時の攻防

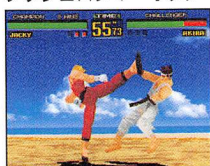
## パンチとキックの上下のコンビネーションが重要

さて、次に通常時のジャッキーについて考えてみよう。ここでいう通常時とは、自分も相手もまだ技を出していない状態で、攻めるタイミングを見計らっているときと考えてほしい。この状況では、ジャッキーは他の誰よりも心理的に有利である。なぜなら、ジャッキーは相手をダウンさせる技を上中下段すべて持っているからだ。これは相手にとってかなりのプレッシャーになる。どんな姿勢で闘っても、読みが外れればダウンさせられしまうと思ってしまったら、もう冷静には闘えない。

そこでジャッキー自身も、相手のそんな不安の炎に油を注ぐような攻めかたをすれば、心理的には勝ったも同然だ。例えば、無造作にスラントバックナックルを出しダッシュハンマーキックに連携する。そして、相手がダウンしようとどうしようと関係なしに、続いてスラントロースピンキックを出す。同じスラントバックナックルから上中下段に変化するのを相手に見せておくわけだ。後はスラントを出せば勝手に迷って自滅するだろう。

ジャッキーにはこの他にも、パンチからキックへと移るコンビネーションで、途中から上中下段の属性が変化するパターンのものがかなりある。豊富なコンビネーションをうまく使って相手を混乱させて勝とう。

### 通常時に多用する技

ダッシュハンマーキック

スラントバックナックル

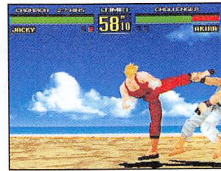
ストレートリード

ライジングエルボー

### スラントバックナックルからの連携

スラントバックナックル

ダッシュハンマーキック

エルボースピンキック

サマーソルトキック

スラントロースピンキック

パンチスピンキック

ネックブリーカー

スラントバックナックルから連携させて効果がある技はこんなに多くある。これらの技を使い分けて、相手が反撃もガードも何もできないようにプレッシャーを与えてやろう。

# 撹乱戦法

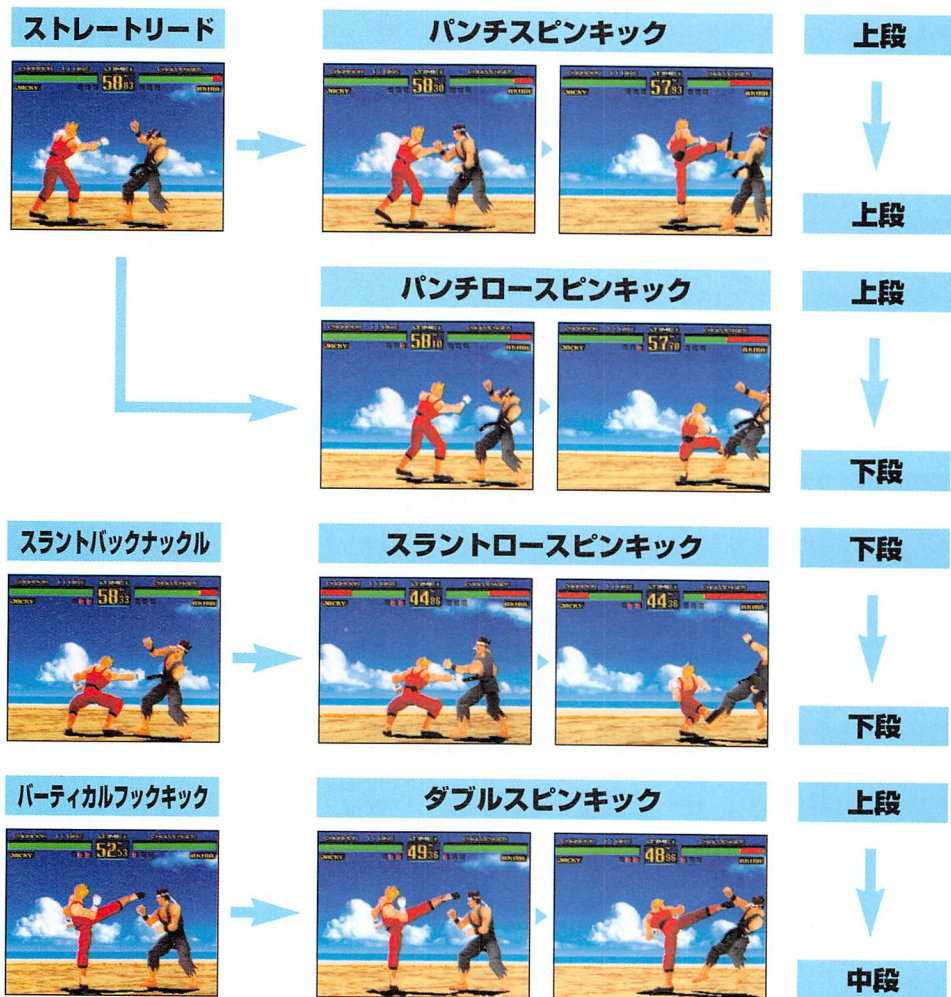
## 単発技とコンビネーションの使い分け

上中下段のコンビネーションを使った戦法の次は、単発技とコンビネーション技を利用した撹乱戦法だ。ジャッキーの技には、単発でもコンビネーション技の第一打としても使える技がいくつかある。代表的なのは、中段攻撃へのつなぎとして多用されるスラントバックナックル（⇬Ⓟ）。これは単発技としても使い勝手がいいが、スラントロースピンキック（⇬ⓅⓀ）へと変化させることで相手の意表を突き、ヒットする確率が大幅に高くなる。また、俗にダマし蹴りと呼ばれるダブルスピンキック（ⓀⓀ）も、単発のキックをしゃがんでかわそうとすると2発目の中段属性キックが当たる仕組みだ。うまく使えば相手の攻撃リズムは完璧に崩されるだろう。

ストレートリード → パンチスピンキック（上段 → 上段）

ストレートリード → パンチロースピンキック（上段 → 下段）

スラントバックナックル → スラントロースピンキック（下段 → 下段）

バーティカルフックキック → ダブルスピンキック（上段 → 中段）

# 起き上がりの攻防

## ダッシュハンマーキックがあればそれでオーケー

さて、起き上がりの攻防時のジャッキーであるが、ここでもまた、強い強いダッシュハンマーキックが大活躍することになる。

相手の起き上がりに際してのダッシュハンマーキックのいちばんの長所は、なんといってもそのリーチの長さだ。例えば、相手が上段蹴り起きを狙ってきたとしよう。当然待つ側は、上段蹴り起きが届かない間合いで待って、それから接近して攻めに移る必要があるのだが、ジャッキーの場合は違う。なんとダッシュハンマーキックは、蹴り起きが空振りする位置から出しても相手に届いてしまうのだ。蹴り起きを回避してまた接近という手順を踏まない分、相手の起き上がりにタイミングを合わせて技を出すことに集中できるため、そのヒット率は他のキャラクターと比較しても群を抜いて高い。そして、ダッシュハンマーキックが当たれば相手はまたダウンして、再び起き上がりの攻防を迫られるわけだ。

この、たったひとつのダッシュハンマーキックという技が存在するおかげで、ジャッキーは起き上がりの攻防では鬼のような強さを発揮する。完璧に使いこなして、倒れた相手を再び立ち上がらせるな。

### 通常、ヘッドスプリング、横転起きに対して

相手の起き上がりにダッシュハンマーキックを重ねようとしているジャッキーにとって、実は通常起きをされたときがいちばんタイミングを合わせづらい。起き上がるまでのスピードが速いので、目で確認してからコマンドを入力し始めても相手は確実にガードしてしまう。ただし、ガードされることはあっても、反撃されることはまずないので危険はないに等しい。ヘッドスプリングと横転起きに関しても、通常起きほどではないが起き上がりのスキは小さい。よく狙って蹴ってあげよう。

■蹴り起きじゃないのを確認後、ダッシュハンマーキック。

■ガードされても反撃は受けにくい。スカされることもない。

### 上段、下段、横転蹴り起きに対して

各種蹴り起きに対しても、ジャッキーのやることはひとつ。相手の蹴りが空振りするのをじっーと待って、目の前を相手の足の裏が通り過ぎた瞬間⇨⇨Ⓚだ。とにかく、相手の蹴りの攻撃判定がなくなるまで待つ以外に、コツといったコツはない。逆に失敗するのが難しいほど、ダッシュハンマーキックに対しての蹴り起きのスキは大きいのだ。ただし、横転蹴り起きへの対処法だけは少々違い、こちらは蹴り起きが始まる前に蹴る。横転する動きが見えてすぐコマンドを入力すれば大丈夫だ。

■蹴りの空振りを確認したら、ダッシュハンマーキック。

■わりといいかげんなタイミングで出してもヒットする。

### 前転、後転起きに対して

しばらく、横転起きや蹴り起きをサクサク蹴っていると、そのうち相手は転がって逃げようとし始める。ところがそれが素人の浅はかさ。前転、後転起きは、蹴り起き以上にダッシュハンマーキックで蹴り倒しやすい起き上がりかたなのだ。なにせ追いかける動作（⇨⇨）自体がダッシュハンマーキックのコマンドと兼用になっているため、相手に追いついた後はⓀを押すだけで技が出てしまう。ジャッキーのプレイヤーにとってこんな楽な話はないだろう。鼻歌でも歌いながら蹴り倒してやろう。

■前・後転の動きを見たらすぐ、クイックフォワードで追う。

■少し早いかなというタイミングでⓀボタンを押しておく。

# リングサイドの攻防

## 相手の小刻みなパンチ連打には注意

リングアウトの攻防になってくると、ジャッキーはいつものようにダッシュハンマーキックに頼ってばかりもいられなくなる。ダッシュハンマーキックはほとんどその場から移動しない蹴り技なので、相手にうまくガードされたら連発しても意味はないのだ。

そうなると、他のキャラクターと同様に相手に接近しての闘いとなるのだが、ふだん相手から遠いところでガスガス蹴りを出してるせいで、小技の応酬になれていないプレイヤー諸君が多いのではないだろうか。もしそうなら、少し辛い闘いを強いられることになるかもしれない。なにしろ、至近距離での闘いになると、ダッシュハンマーキックもスラントバックナックルもエルボースピンキックも、下段パンチ一発で止められてしまうのだ。ダッシュハンマーキックで世の中を渡ってきた経験値不足のジャッキーでは、いざリングサイドに追いこまれたときに、相手が小刻みに上段、下段パンチを繰り返しつつ寄ってくるのを黙って見守るしかないだろう。

今までさんざんダッシュハンマーの利点を述べてきたのに何だが、こういった特殊状況下での闘いのためにも、小技の使いかたを知っておく必要があるだろう。

### 相手をリングサイドに追い詰めた場合

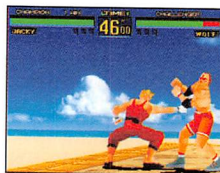
ジャッキーの持ち技のなかで、相手を押していくのに適した技はコンボエルボースピンキックだ。このコンビネーションは途中に中段攻撃を含むため相手にしゃがんで回避されることがない。そのぶん遠くまで相手を押しやることができるのだ。ただし、技の出始めを下段パンチで止められる危険性があるので、少し離れた間合いからスラントバックナックルを出し、ダッシュハンマーキックとコンボエルボースピンキックの2択を迫ろう。相手がしゃがんだらカミソリの出番だ。

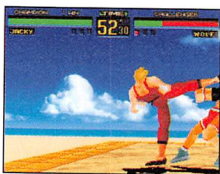
■カウンターに注意して、コンボエルボースピンキック開始。

■相手が完全にガードしてても、押しだしてしまうこともある。

### 自分がリングサイドに追い詰められた場合

けっこう困るのがこういう状況。とくに相手がジャッキーのいつもの技を警戒して小刻みなパンチで攻めてくる場合、それに対する有効な技はとくにない。しかし、使える技がないと嘆いていてもしょうがない。ここは、普通のパンチをいつもの連携技に組込んで、なるべく同じペースで攻める手を考えてみよう。

まず、すぐに思いつくのが、スラントバックナックルの代わりにスクァトストレート（♀Ⓟ）、すなわち下段パンチを使用すること。スクァトストレート→ダッシュハンマーキック、スクァトストレート→ネックブリーカー、スクァトストレート→エルボースピンキックなどは、至近距離ではけっこう使える連携である。また、コンボエルボースピンキックで相手を一気に押し返したいのなら、スクァトストレート→ライジングエルボーの連携を2回ほど繰り返し、相手がしゃがまなくなってからコンボエルボースピンキックを使うようにしよう。だが、相手が確実に立ったままでいるなら、パンチロースピンキック（Ⓟ⇩Ⓚ）や、スラントロースピンキックでダウンさせてしまうのが手っ取り早い。お好みのやり方でどうぞ。

■スラントバックナックルか下段パンチで相手の動きを止める。

■ネックブリーカーで位置を入れ替える。パンチ投げの要領だ。

■コンボエルボースピンキックで押し返すのも手だ。

■スラントロースピンキックで攻め気分の相手をダウンさせる。

# その他のシチュエーション別戦術

## 苦手な相手はいないが油断は禁物

リングサイドの攻防を見てもわかるとおり、ほとんどの状況で安定した強さを誇るジャッキーも、たまには苦戦を強いられることがある。つまり、他のキャラクターと比べてケタ違いに強いわけではないのだ。逆に基本性能の高さに頼って闘っているプレイヤーが多いせいか、大きな大会の決勝戦でジャッキーの姿を見かけることはめったにない。大技だけでなく小技の使いかたを修得し、ジャッキーのキャラクターに頼らないプレイヤー独自の戦法をもって闘う必要があるだろう。強いジャッキーではなく、強いプレイヤーになってほしい。

### 後ろを取ったら

■相手の背後を取った場合、投げたくなってしまうのが人情だが、ここはすなおにダッシュハンマーキックを出すのがいちばん安全確実だ。新宿ジャッキーによれば、背後からの投げであるフェイスクラッシャーは、一生に3回見られればいいそうなので、無理をする必要もないだろう。

### 対小刻みパンチ

■相手が小刻みにパンチを連打してくる場合、もっとも確実なのはスクァトストレート（♀Ⓟ）で相手の動きを止めてから、ダッシュハンマーキックなどへ連携させて攻めるパターンだ。小刻みなパンチの応酬である程度間合いが開いていたら、エルボースピンキックで下段パンチを潰すこともできる。

### ダウン攻撃回避時

■相手のダウン攻撃を回避したときに有効なのは、投げ技と3発以上連続するコンビネーションだ。ジャッキーの場合は、間合いが広いネックブリーカーで投げる手もあるが、起き上がりに重ねてコンボエルボースピンキックを出すのがいい。しゃがんで回避されることもないので確実である。

### 対裡門アキラ

■裡門頂肘をガードした後、確実にアキラにヒットするのはヒジ系の攻撃だ。ジャッキーの場合は、エルボースピンキックで反撃すればアキラをダウンさせることができるので安全だ。もし、アキラが間合いを見切り損ねて空振りしたなら投げ技のチャンス。ネックブリーカーを狙っていこう。

### 空中にいる相手に

■これは、もちろんサマーソルトキックの出番だろう。カウンターダメージの75ポイントを確実に与えることができる。また、相手を自分の真上近くで迎撃すれば、サラのページで説明したときと同じようにサマーソルトキックが2回ヒットし、合計125ポイントの大ダメージとなる。

### 対機関車ラウ

■まず斜下掌、斜上掌からのコンボをガードできなくては話にならない。うまくガードできた場合には、ジャッキーの側に約1フレームの時間的余裕が生まれるので、硬化時間が終わると同時にスラントバックナックルを出せば斜下掌に打ち勝てる。まあ、下段パンチで止めるほうが無難ではある。

### サマーソルト失敗時

■サマーソルトキックが空振りしてしまった場合、サラほど確実ではないが、もう一度サマーソルトキックを連発することで相手にヒットさせることができる。まあ、引っ掛け技の一種なのだが、けっこう引っ掛かるヤツも多いので、3本勝負中に1回ぐらいは出してみるのもいいかもしれない。

### 対スキップサラ

■実は、ジャッキーにとってダブルジョイントバットの連発は恐くない。すでに説明したように、ダッシュハンマーキックのスピードはダブルジョイントバットと同じ。しかも与えるダメージでは勝っているのだ。いったんガードした後すぐダッシュハンマーを出せば、同時にヒットしても打ち勝てる。

## セガサターン版バーチャファイター
# 禁断の秘技

この禁断の秘技のコーナーでは、エキスパートのプレイヤー諸君にふさわしく『バーチャファイターリミックス』のさまざまな隠しコマンドや異常現象を紹介していこう。アーケード版にもあった秘技から、セガサターン版オリジナルのコマンドまで、すべてをお教えしよう。

## デュラル使用コマンド その1

### キャラ選択時に

■これがキャラ選択画面。ただし認定モードでは成功しない。

### コマンド入力

1P側の✚ボタンを下、上、右、左の順に押し最後の左の入力と同時にAボタンで決定する

### デュラル登場!!

■効果音が鳴れば成功。デュラルでゲームクリアも可能だ。

あのボーナスステージの敵デュラルを使用できるようになるコマンドだ。やりかたは、アーケードモードか対戦モードのキャラ選択画面で、左のコマンドを入力するだけ。入力後に効果音が鳴れば成功だ。正確なキー操作が要求されるので、何度もチャレンジしよう。

## 簡易キャラクター選択

対戦モードで勝負が終わった後、CDのアクセスなしでキャラ選択ができる秘技だ。対戦で勝負がついたときパッドのLかRボタンを押し続けると、キャラクターの名前だけの簡易選択画面に切り替わるのだ。また、闘うステージの選択もできるようになっているぞ。

### LかRを押し続けろ

■勝負がついたら、パッドのLかRボタンを押し続けるのだ。

### すぐにキャラ選択が

■CDのアクセスなしで、すぐにキャラクター選択ができる。

### 同色対戦もできる！

■Cボタンで決定すると、通常とは違う色でプレイできる。

## デュラル使用コマンド その2

### コマンド入力

タイトル画面で1P側パッドの✚ボタンの上を17回押したあとSTARTボタンを押しOPTIONを選択

### 声がしたら成功

■OPTION画面に切り替わる瞬間に、効果音が聞こえれば成功。

### デュラルを選べる

■簡易キャラ選択画面にするといちばん下にデュラルの名が！

デュラルコマンドをもうひとつ紹介しよう。電源投入後タイトルが表示されている間に、左のコマンドを入力しOPTIONを選択する。効果音が鳴ったら成功だ。対戦モードをプレイして上の簡易キャラ選択画面にすると、メニューにデュラルが追加されているぞ。

## 魅惑のOPTION＋

### コマンド入力

タイトル画面で
1P側パッドの✚ボタン
の上を12回押したあと
STARTボタンを押し
OPTIONを選択

### OPTIONの下に…？

■オプション画面のEXITの下までカーソルを動かしAを押す。

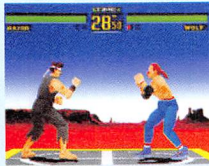
### さらに機能追加

■新たにふたつのオプション項目が現われる。詳しくは下に。

さらに新しい設定で遊べる、OPTION＋の呼び出しかただ。デュラルコマンドの要領で、タイトルロゴ中に左のコマンドを入力しよう。そのあとオプション画面で、カーソルをEXITの位置からさらに下に移動させてみよう。ここでAボタンを押せば、OPTION＋が現われる。

## ステージセレクト

アーケードモードで好きなステージからプレイしたいときには、この機能を使うといい。いきなりデュラルと闘うことだってできる。ただし、認定モードではこの機能は無効になる。

## リングサイズ変更

リングサイズを4、8、12、14、16メートルの5種類のなかから自由に選ぶことができ、アーケードモードと対戦モードの両方の変更が可能。残念ながら認定モードでの変更はできない。

## ウワサの鉄山投げ

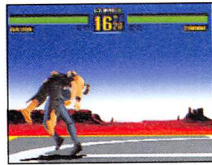
実はアキラの鉄山靠は、技を出した瞬間に投げられ間合いが無限になる。つまり、タイミングよく相手が投げ技のコマンドを入力すれば、アキラがどこにいようとも投げられてしまうのだ。ただしスプラッシュマウンテンでは不思議と投げることができないぞ。

### いきなり鉄山靠!!

■まずアキラが鉄山靠を出す。間合いが遠いほどおもしろい。

### ひゅーっと来て

■対戦相手がなにか投げ技のコマンドを入力すると接近開始。

### やめてーっ！

■すぽ、ってな感じで投げられてしまう。もう涙も出ない。

## ワープスプラッシュの怪

ジェフリーのトーキックスプラッシュは、トーキックさえ当たれば相手が通常の投げ間合いより遠くにいても投げられるという特性を持つ。それならば、相手の背中にトーキックを当てたらどうなるのか？　ちゃんと投げられるのだ、これが。背中にトーキックをヒットさせたあと普通にコマンドを入力すれば、突然ジェフリーが相手の正面までワープしていつものように投げてくれる。ちなみに、トーキックが当たった勢いで相手がリングアウトすると、ジェフリーもリングの外までワープして、ちょっと奇妙な投げポーズを見せてくれる。試してみよう。

### 背中からうりゃ！

■かなり接近しないと、背中からのトーキックは当たらない。

### 前にワープ！

■そのまま前にワープ！　このあと通常の投げポーズに入る。

# DURAL 技コマンド一覧

デュラルが使う技はカゲと同じものが多い。カゲの母親が改造手術を受けてデュラルになっているという説もあるが、真相はいかに？

## デュラル使用可能コマンド表

**アキラ**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 右揣脚（みぎたんきゃく） | ⇨⇨Ⓚ |
| 連環腿（れんかんたい） | ⇨⇨ⓀⓀ |
| 鉄山靠（てつざんこう） | ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ |
| 連捶背旋腿（れんすいはいせんたい） | ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅⓀ |
| 槍下炮（そうかほう） | ⬂Ⓟ（ダウン攻撃） |
| 心意把（しんいは） | （近）⬃⇨Ⓟ |
| 鷂子穿林（ようしせんりん） | （近）⇦⬂Ⓟ＋Ⓚ |

**パイ、ラウ**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 旋風牙（せんぷうが） | Ⓚ＋Ⓖ |
| 天地頭落（てんちとうらく） | （近）⇨⇩Ⓟ |
| 柳車旋転（りゅうしゃせんてん） | （近）⇦Ⓟ |

**ウルフ**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| アックスラリアット | ⇨⇨Ⓟ |
| ブレーンバスター | （近）Ⓟ＋Ⓖ |
| ボディスラム | （近）⇨Ⓟ |
| ジャイアントスイング | （近）⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ |
| ダブルアームスープレックス | （🧎）⬃Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |

**ジェフリー**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ニーアタック | ⇨Ⓚ |
| トーキック | ⇩Ⓚ |
| エルボーハンマー | ⇨⇦Ⓟ |
| ボディリフト | （近）⇦⇦Ⓟ |
| トーキックスプラッシュ | ⇩Ⓚ（ヒット後）<br>⇩⬂⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| アイアンクロー | （🧎）⇩Ⓟ |
| パワーボム | （🧎）⬂Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| マシンガンニーリフト | （🧎）⇩⇨Ⓚ |

**カゲ**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| 雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく） | ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ |
| 肘打ち（ひじうち） | ⇨Ⓟ |
| 旋蹴り（つむじげり） | ⬇Ⓚ＋Ⓖ |
| 旋風蹴り（せんぷうげり） | ⇦⇦Ⓚ |
| 回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく） | ⇦⬃⇩⬂⇨Ⓚ |
| 後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく） | ⇨⬂⇩⬃⇦Ⓚ |
| 影霞（かげがすみ） | （近）⇦⇨Ⓟ |
| 葉重ね（はがさね） | ⓅⓀ |
| 烈掌（れっしょう） | ⓅⓅ |
| 烈掌脚（れっしょうきゃく） | ⓅⓅⓀ |
| 散弾撃（さんだんげき） | ⓅⓅⓅ |
| 散弾裏蹴り（さんだんうらげり） | ⓅⓅⓅⓀ |
| 飛翔撃（ひしょうげき） | ⇧Ⓟ（ダウン攻撃） |
| 前転運動 | ⇦⬃⇩⬂⇨ |
| 後転運動 | ⇨⬂⇩⬃⇦ |

**サラ**

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ジャックナイフキック | ⬂Ⓚ |
| ダブルジョイントバット | ⇨ⓅⓀ |

※その他の基本技については、他のキャラクターと同様の操作で出せます。
　ただし、大ジャンプ後➡Ⓚのドロップキックは出すことができません。
　また、相手に頭を向けての蹴り起きは、サラ、ジャッキーと同じヘッドスプリングキックになります。

## おまけ：デュラルの連携技

### ダブルジョイントバット→鉄山靠

■軽量級の相手には入りやすい連携技。重量級のキャラクターにはヒザだけをカウンターで当てれば大丈夫。

### ニーアタック→雷龍飛翔脚

■サラかパイが相手で、最初のヒザがカウンターで入らないと成功しない技。相手の飛距離はハンパじゃないぞ。

## おまけ：デュラルの連携技

### ニーアタック→ダブルジョイントバット

■軽量級の相手には入りやすい技。ヒザがカウンターで、自分と相手の軸足が逆になってないと成功しない。

### 鶏子穿林→雷龍飛翔脚

■全キャラクターに入れられる連携技。リング際に追い詰められた時に決めれば一気に逆転も狙える。

### ニーアタック→ジャックナイフキック

■軸足が逆であれば、重量級の二人にも入れることができる。全キャラに有効な技なので、最も使い勝手がいい。

### ニーアタック→右揣脚

■連環腿も選べるのだが、2発目は当たらない。また、ヒザの後に1発立ちパンチを入れることも可能。

### ニーアタック→旋蹴り

■相手がサラかパイであれば、旋蹴りの前に1発立ちパンチが入る。その他のキャラには旋蹴りだけにしよう。

### ニーアタック→旋風蹴り

■ヒザがカウンターで、軸足は順足でないと成功しない。しかも、サラとパイの二人にしか入らない連携技。

### ニーアタック→散弾裏蹴り

■サラかパイが相手で、ヒザがカウンターでないと成功しない。リングアウトが狙える上に、決めればかなりダメージを与えることができる。また、散弾裏蹴りの入力が早過ぎると一発も当たらないので、注意しよう。

# バーチャファイターリミックス セガサターン ファイティングマニュアル コンプリート

1994年8月25日　初版発行

発行人
塩崎剛三

編集人
浜村弘一

編集長
野田 稔

副編集長
田原誠司

発行所
株式会社アスペクト
〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
電話 03-5351-8191

企画・構成
江崎和生、篠原篤徳、高橋知秀（月刊ファミコン通信）

編集
宮沢晶美（月刊ファミコン通信）

Supecial Thanks
FAMI-TU VF FLEAKS
羽田隆之、谷塚真一、篠原元貴（週刊ファミコン通信）
渋谷洋一

本文デザイン、扉CG作成
真々田 稔、山崎ゆうこ、FRANK
中村 豪（月刊ファミコン通信）

資料提供
株式会社セガ・エンタープライゼス
第一アミューズメント研究開発部
第二アミューズメント研究開発部パブリシティセクション

出版業務
中尾敬子

出版営業
後藤 剛

印刷
凸版印刷株式会社

参考資料
バーチャファイターマニアックス　リプレイズ
バーチャファイター2マニアックス　リプレイズ



本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5351-8223で受け付けています。

■ゲームの内容についてのご質問については、お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

定価はカバーに表示されています。

ISBN4-89366-406-9

●1188759

ISBN4-89366-406-9

C0076 P1200E

9784893664068

編集制作：(株)アスキー
発　　行：(株)アスペクト

定価1200円（本体価格1165円）

1910076012007

FAMICOM TSUSHIN editional group
ファミコン通信編集部責任編集
official licensed by SEGA ENTERPRISES
セガサターン版［バーチャファイターリミックス］公式ガイドブック

ファミコン通信

**全キャラクターコマンドリスト**
**キャラクター別対戦攻略他**
**初心者から上級者まで完全フォロー**